

JOC FULL

POST MORTEM

PCgames

NR. 91 / ANUL IX 2008 PREȚ: 12,90 LEI

ISSN: 1454-9964

DIABLO

JOCUL LUNII

MASS EFFECT

Ultimul RPG de la BioWare ne propune un sejur de zile mari prin toate colturile galaxiei

TESTELE LUNII

TUROK
IRON MAN
WARHAMMER:
BATTLE MARCH
XIII CENTURY:
DEATH OR GLORY
OVERCLOCKED
SAM & MAX: S204 & S205
SIMON THE SORCERER 4

RĂZUIESTE!
Detalii la pagina 38³

TEST

RACE DRIVER GRID

Seriosul racingului arcade în test

AVANPREMIERĂ

MIRROR'S EDGE

Fugi, Faith, fato, fugi!

COVER STORY

AGE OF CONAN

INSTANȚARE DE ZONE EROGENE SAU MMO TARE CA PIATRA?

AVANPREMIERE: KING'S BOUNTY, ALIENS: COLONIAL MARINES, BURNOUT PARADISE, REDFACTION: GUERRILLA

ACUM ÎN CHIOȘCURI!

DVD 2 JOCURI FULL: RESIDENT EVIL 3 & GHOSTMASTER

NR. 3 (11) / 2008 ANUL II PREȚ: 12,90 LEI

ISSN: 1843-1194

PCGames

SPECIAL



SURVIVAL HORROR (II)

VIITORUL JOCURILOR HORROR
SERIA ALONE IN THE DARK
SERIA ONIMUSHA
SERIA DEVIL MAY CRY
MANHUNT VS. MANHUNT 2
AMERICAN MCGEE'S ALICE

ALONE IN THE DARK
SILENT HILL
RESIDENT EVIL

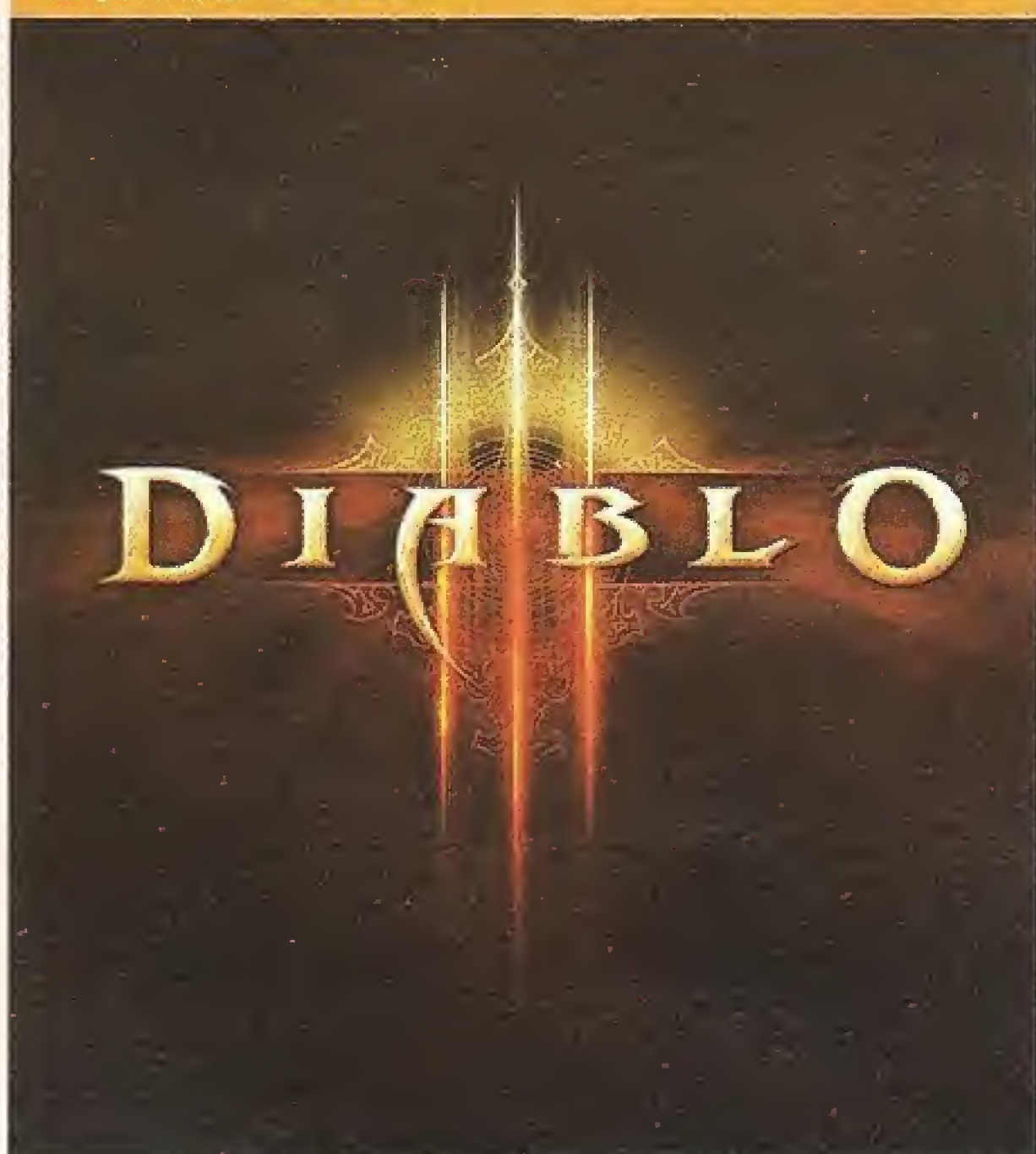
GHICI CARE O SĂ TE SPERIE MAI TARE?

5

De 3x dați dracu', Blizzardăștia!

Diablo III

De patru ani în dezvoltare!



Câți ani ați așteptat să vedeți niște imagini și un video din **Diablo III**? Opt? În anul 2000, în numărul 5 al PCG am "prins" colosalul **Diablo II**. A fost o ediție cu peste 60 pagini dedicate acestui joc, considerat tata hack & slash-urilor. De atunci a mai apărut add-on-ul **Lord of Destruction**, după care s-a așternut tăcerea peste Sanctuary... până pe 28 iunie când, cu ocazia Worldwide Invitational care a avut loc la Paris, Blizzard a lansat bomba: de patru ani lucrează la **Diablo III**! Acest anunț înseamnă mai mult decât un eveniment. Pe de o parte, pentru că franciza **Diablo** este extrem de populară (peste 18.5 milioane de exemplare vândute până azi, potrivit GameDaily), așa că **Diablo III** a atins încă din primele sale minute publice statutul de mit în fața fanilor. Pe de altă parte, pentru că echipa de dezvoltare s-a întărit cu câteva nume "grele": Jay Wilson, ex-Relic (a lucrat la **Warhammer 40k: Dawn of War**), este acum lead designer la **Diablo III**, și Leonard Boyarsky (ex-director artistic la **Fallout** și considerat unul dintre cei trei creatori ai jocului, ex-Troika Games - **Arcanum**, **Vampire: The Masquerade - Bloodlines**), actualul lead world designer al jocului. Nu în ultimul rând, anunțul aduce în sfârșit răspunsul la o întrebare "cu cântec": dacă **World of Warcraft** poate fi calificat drept **Diablo Online** (monștri, comori,

Burnout Paradise

După ce a făcut carieră pe PS2, uite primul Burnout pe PC.



King's Bounty: The Legend

Precursorul spiritual al seriei Heroes revine în trombă, purtat de aripi rusești.



quest-uri) mai e loc pentru un joc non-MMO care să aibă această formă de gameplay Action-RPG și care să fie dezvoltat de același studio?

Întrebați de mai multe ori în timpul WWI despre asemănările între cele două titluri, "devii" au susținut că **Diablo III** se va juca "total diferit" de **WoW**. Dacă atractivitatea lui **WoW** își trage seva din personalizarea avatarului, conceptul de bază al lui **Diablo III** impune jucătorului o "scufundare imediată în acțiune și în lupte".

Rob Pardo, vice-președinte de game design la Blizzard nu ascunde faptul că a fost "influențat enorm" de jocuri ca **God of War** și a simțit nevoia să îmborsă gameplay-ul jocului. Vom avea așadar bătălii epice și boși spectaculoși, personaje atotputernice și un sistem nou de sănătate, care favorizează un stil de joc agresiv. Data de apariție a lui **Diablo III**? "Avem o regulă: anunțăm un joc cu un an, un an și jumătate înainte de apariția lui, declară Rob Pardo către IGN. Asta este teoria, dar trei ani mai târziu... Devenim un studio tot mai mare, așa că nu putem să anunțăm un singur joc și să ascundem restul titlurilor. Avem mai multe jocuri în dezvoltare acum".

CIPRIAN COROIANU

Redactor-șef

Președinte
Dorel Puchianu

Redactor-șef
Ciprian Coroianu (Gordon)
cipri@pcgames.ro

Redactori:
Paul Sărățeanu (Doom'nezu)
paul@pcgames.ro
Remus Ilieș (Remush)
(remus@pcgames.ro)
Vlad Tirb
(vlad@pcgames.ro)

Colaborator:
Emanuel Frățilă
(Riptail)

Corectură
Liana Coroianu (Half-Wife)

DTP
Cristian Mada (Rockk)
cristi@pcgames.ro

Design revistă:
Ciprian Coroianu (Gordon)
Cristian Mada (Rockk)

CD-ROM/ Webmaster
Liviu Pantea (Don Puia)
webmaster@pcgames.ro

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 2 IULIE 2008

Comenzi și abonamente:
Florin Clordaș

abonamente@mediacompact.ro tel: 0720/400338 între orele 9-16

Publicitate:
SC Media Kompakt SRL

Distribuție:
SC Media Kompakt SRL

DIRECTOR PRODUCȚIE ȘI DISTRIBUȚIE
Onica Dorin

tel.: 0720/440.003 distribuție@mediacompact.ro

DIRECTOR MARKETING & MEDIA
Diana Puchianu
diana@mediakompakt.ro tel.: 0730270676 între orele 9-16

Consilier juridic:
Ioana Cloara

Reclamații:
reclamatii@mediacompact.ro

Reclamații pentru CD/DVD:

Liviu Pantea
reclamatii@mediacompact.ro
tel: 0720/400318 între orele 9-16

Producție: SC Media Kompakt SRL
tel.: 0359/401.221

Producție CD-ROM:
SC MEDIA KOMPAKT SRL
Editor SC MEDIA KOMPAKT SRL

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe situl web al revistei, aparține S.C. MEDIA KOMPAKT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA KOMPAKT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA KOMPAKT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției
SC MEDIA KOMPAKT SRL
Oradea, str. Aviatorilor nr.106
CP.54 OP.7; Oradea, cod. 410243
Tel: 0359/401221
Fax: 0359/401086

www.pcgames.ro

Media Kompakt este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games, PC Games Special, MyComputer, Andrei, Norocell.

Blizzard anunță Diablo III!

DIABLO

Diablo III pe scurt

- ★ Una din cinci clase de personaje, între care Barbarul și Witch-King.
- ★ Un nou engine grafic 3D cu efecte vizuale spectaculoase și engine-ul fizic Havok.
- ★ Numeroase zone indoor și outdoor presărate prin noile regiuni ale Sanctuary.
- ★ Locații interactive pline de capcane și obstacole, precum și elemente de decor destructibile.
- ★ Lumi generate în mod aleator susținute de evenimente scenarizate care vor să dea dinamism jocului.
- ★ Un vast sortiment de monștri, cu comportamente și scheme de atac unice.
- ★ Un nou sistem de quest-uri și noi opțiuni de personalizare a personajelor.
- ★ Un mod multiplayer pe Battle.net care va include modurile de joc co-op și competitive.

DIABLO®

Pe 28 iunie, Blizzard a sărbătorit cea de-a opta aniversare a lui **Diablo II**, la Blizzard Worldwide Invitational, evenimentul anual organizat de arhicunoscutul developer. WWI de anul acesta a marcat o premieră, pentru că este prima dată când Blizzard își face show-ul pe continentul european, în cazul de față, la Paris. Ce s-a întâmplat acolo, știți cu toții: Blizzard a prezentat lumii **Diablo III**, continuarea celebrului **Diablo II**, joc pe care Jay Wilson, Lead Designer, ne spune că îl dezvoltă de nu mai puțin de 4 ani!

Al dumneavoastră, Diablo

Diablo este cel de-al doilea titlu de succes al Blizzard, după **Warcraft**. Primul **Diablo** a apărut în 1997, adică la un an după **Warcraft II** și cu un an înainte de **StarCraft**. Jocul este un amestec de RPG și Action într-un univers medieval și gotic, de o imersivitate care a intrat în istoria jocurilor

video. În anul 2000 a apărut **Diablo II** și în 2001 add-on-ul **Diablo II: Lord of Destruction**. De atunci, nimic... Developerii primelor două **Diablo**, Blizzard North, au început să lucreze la **Diablo III** încă înainte de a fi desființați, membrii studioului participând apoi la încă un joc inspirat din **Diablo: Hellgate: London**. Pe lângă **World of Warcraft**, însă, Blizzard nu a mai publicat mare lucru de la **Diablo II**... **Warcraft III** și atât! Acum mai pregătesc **StarCraft II** care ar putea să apară pe PC anul acesta în cursul lunii decembrie și care a fost dezvăluit lumii anul trecut în cadrul Blizzard Worldwide International.

Blizzard Worldwide Invitational

Cum spuneam, anul acesta, festivalul Blizzard s-a desfășurat la Paris, între 28-29 iunie. Semnele apariției lui **Diablo III** s-au multiplicat încă de acum câteva luni. Fanii au remarcat că 29 iunie marchează cea de-a opta

aniversare a apariției lui **Diablo II**, iar Blizzard și-a întins grijuliu aripile peste site-ul www.diablo3.com. Cu câteva zile înainte de evenimentul de la Paris, Blizzard a afișat o misterioasă imagine pe site-ul său www.blizzard.com, fapt cu care developer-ul ne-a obișnuit atunci când vrea într-adevăr să anunțe un joc nou. Pe cine ar mai fi putut surprinde oare dacă Blizzard anunța taman **Diablo III**?

Primele detalii

Două decenii s-au scurs de când creaturile diabolice, **Diablo**, **Mephisto** și **Baal**, au devastat lumea dark-fantasy Sanctuary, semănând moartea și disperarea în lume. Totuși, amintirea celor care au luptat contra demonilor primordialii este greu de șters și memoria oamenilor... Când Deckard Cain revine în ruinele catedralei din Tristram, în căutarea semnelor trezirii Răului, o cometă se izbește de locul în care **Diablo** a pus piciorul în lume.



Cometa anunță astfel tuturor eroilor din Sanctuary că a sosit ceasul luptei contra puterilor Infernului și contra celor din Ceruri. Între timp, regele Loric a înnebunit, la fel ca majoritatea eroilor care au luptat contra armatelor Infernului. Fiul său, Albrecht, a fost răpit și poporul său a fost înfrânt. Conflictul este tot mai greu acceptat și garda se revoltă... E clar, nimic nu mai merge cum trebuie!

Vom regăsi câteva personaje emblematice ale seriei, cu Deckard Cain în frunte, dar vor apărea și câteva personaje noi, desigur. Aceeași schemă este valabilă și în ceea ce privește locațiile, căci, după cum spuneam mai sus, Tristram va face parte din joc.

În buna tradiție a jocului, va trebui să ne alegem personajul din cinci clase pe care le vom avea la dispoziție. Este de remarcat că vom putea alege între un bărbat

sau o femeie pentru fiecare clasă, ceea ce nu se putea în **Diablo II**. Pentru moment, au fost dezvăluite doar două dintre acestea: Barbarul și Witch-Doctor.

Fidel seriei, Barbarul, un Greuceanu mao occidental, ne rezervă momente plăcute de luptă, cu salturile lui direct în mijlocul hoardelor de Rakanishu, și cu atacurile sale de o eficacitate de speriat. Acestea sunt două trăsături cu care bruta ne-a obișnuit până acum.

Cât despre Witch-Doctor, acesta este un personaj inedit. Asemănător Necromantului din **Diablo II**, el va putea invoca demoni, pe nume Corniaud, care îi vor ataca pe adversarii noștri și vor putea exploda în mulțime. Witch-Doctor va mai putea casta Fireballs, care vor exploda lăsând în urmă o siluetă de foc și legiuni de lăcuste. Viclean, Witch-Doctor va putea întoarce adversarii să

lupte contra propriilor trupe. De fapt, viclenie cred că e termenul cu care aş putea caracteriza fiecare pas, fiecare acțiune și, în special, fiecare luptă din **Diablo III**. Ni se promit, aşadar, câteva secvențe plăcute de curățenie, care se vor termina cu câștigarea de puncte de experiență, gold și numeroase și variate obiecte, după spusele producătorilor. Cu aceste obiecte ne vom putea personaliza eroul, ceea ce ar trebui să umple golul de opțiuni de la începutul jocului, căci Blizzard vorbește numai despre alegerea sexului personajului, despre nume și... atât.

Crezi că ți-ai omorât adversarul?

Dar pe lângă clasele de personaje, scenariu și bestiarul înnoit, **Diablo III** ne promite schimbări importante la capitolul gameplay. Dacă locațiile - generate tot în mod aleator - se anunță imense,

ar trebui să putem da peste o mulțime de elemente interactive sau destructibile. Scopul producătorilor este acela de a multiplica evenimentele din joc, așa că vom putea da o lovitură crâncenă unui zid pentru ca partea de sus a acestuia să se prăvălească peste scheleții sau zombies din fața noastră. Grație engine-ului Havok, fizica va fi exploatată în acest episod, așa că nu o dată vom putea azvârli un adversar "peste bord" ca să-l vedem aterizând la sol. Loviturile Barbarului dau clasă oricărui barbar din vechime, zidurile și pământul, râul, ramul se cutremură sub acestea. Va trebuie să fim însă atenți la ripostele adversarilor care vor colabora ca să ne căsăpească și care nici morți n-o să ne lase în pace...

Aceștia apar pe ecran în legiuni, iar secvențele din primul video cu gameplay-ul jocului (vezi pe DVD) te lasă gură-cască





prin bătăliile de dimensiuni epice la care participi. Deși a fost anunțat la finele lunii iunie a.c., **Diablo III** are un grad impresionant de finisare și o latură tehnică extrem de bine realizată pe care Blizzard o stăpânește extrem de bine. **Diablo III** este realizat într-un 3D iso și are la bază un engine grafic nou-nouț. Rezultatul? Vedeți și voi cât de flatat vă este ecranul monitorului cu efecte reușite și animații de-ți plouă-n gură! Ușor de recunoscut de toți jucătorii de **Diablo**, interfața acestui nou episod ne promite câteva modificări între care posibilitatea schimbării vrăjilor din zbor dintr-o mișcare de scroll. Orice simplificare e binevenită.

Multiplayer-ul va utiliza platforma Battle.net. Dacă, din punct de vedere tehnic, opt jucători vor putea juca împreună o partidă, Blizzard a declarat că studiază acest aspect din alt punct de vedere al gameplay-ului. În timpul prezentării doar patru jucători erau împreună într-o partidă. Din

meniu ar trebui să facă parte PvP, dar încă nu știm cum va arăta acesta.

În privința datei de apariție, Blizzard rămâne fidel stilului care l-a consacrat spunând un simplu "when it's done", cu toate că, repet, jocul pare să se afle într-un stadiu avansat de dezvoltare.

Capodoperă încă din fașă, **Diablo III** va apărea simultan pe PC (cu siguranță va avea suportul pentru Vista și DirectX 10, chiar dacă Wilson a declarat că acestea nu vor fi cerute ca să putem juca jocul... din fericire!) și pe Mac. Nu ne mai rămâne decât să așteptăm noi și noi detalii despre latura încă necunoscută a gameplay-ului și să sperăm că așteptarea pentru jocul complet nu se va întinde până prin primul trimestru al anului 2010, cum șoptesc unele zvonuri.

GORDON

clips@pcgames.ro



Mass Effect



Mirror's Edge



Overclocked



Actualități

Editorial 3

Actualități 12

Special

Blizzard anunță Diablo III 4

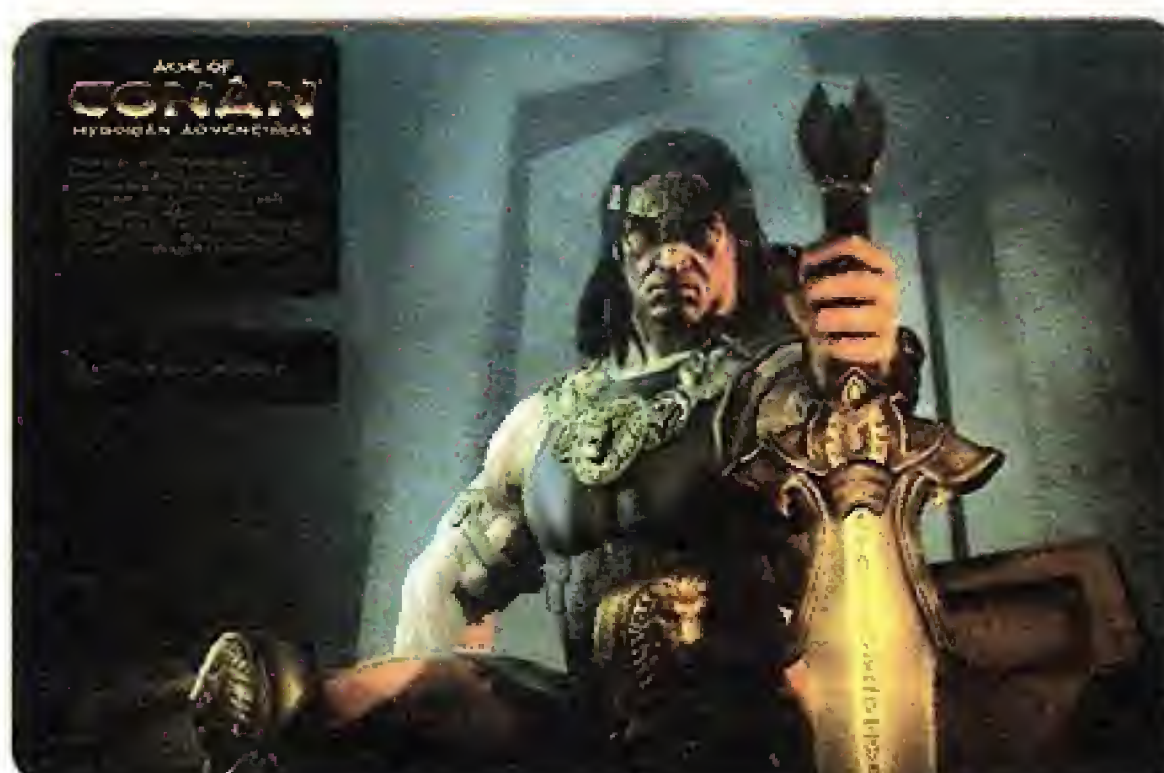
Joc FULL

Post Mortem 10

Jocul Lunii

Mass Effect 48

Cover Story



Age of Conan 36

Avanpremieră

Mirror's Edge 18

Aliens: Colonial Marines 24

Burnout Paradise 26

King's Bounty 28

Red Faction: Guerilla 32

Test

Rainbow Six Vegas 2 58

Turok 62



Command & Conquer 3: Kane's Wrath 70

Warhammer: Battle March 73

XIII Century: Death or Glory 74

Iron Man 76



Overclocked 78

Sam & Max S2 Ep.4 82

Sam & Max S2 Ep.5 83

Simon The Sorcerer 4 84

Race Driver GRID 86

Extended Play

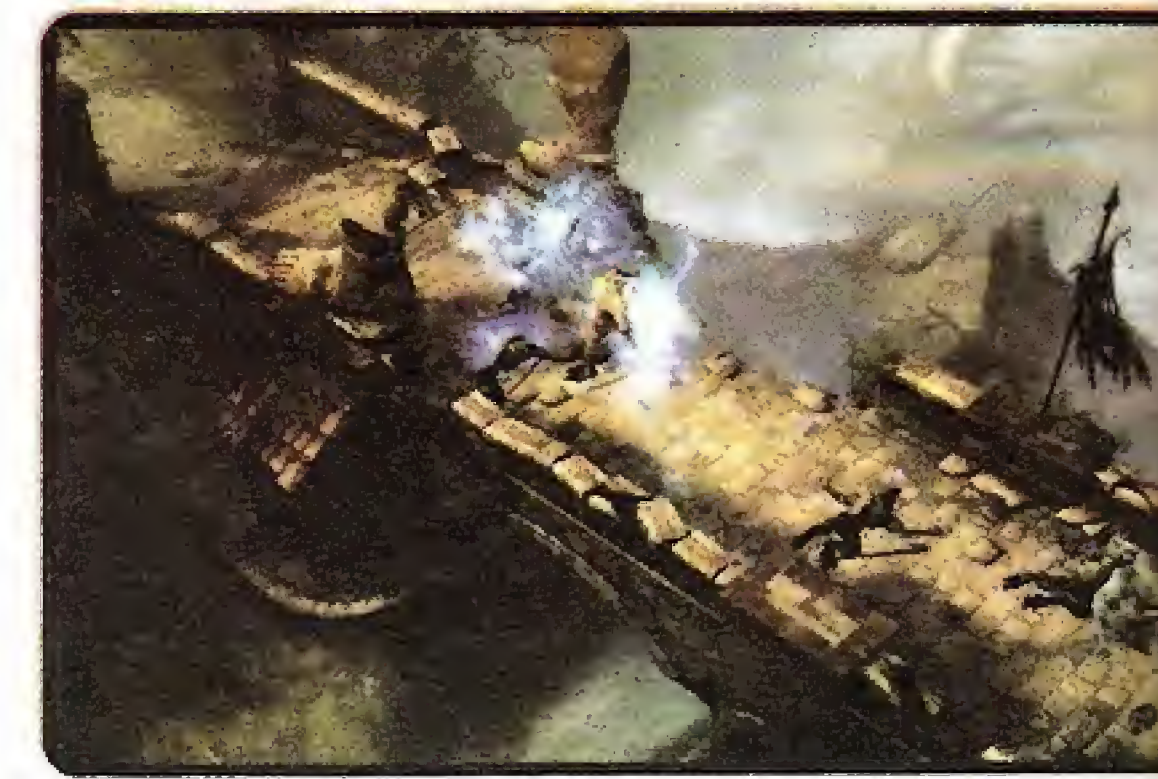


Maps & Mods pe DVD 16

Service

Impressum 3

Cuprins DVD 9



**FULL VERSION****Post Mortem**

Portal: Map Pack
The Witcher DJinni Adventure
Editor
Unreal Tournament 3: UT 2D

**FREE FULL
VERSION**

Freeciv-2.1.4

DEMOS

Audiosurf
Devil May Cry 4
Dracula: Origin
LEGO: Indiana Jones
Sim City Societies
Supreme Ruler

SPECIALS

Devil May Cry 4: Benchmark
DirectX 9c Iunie
Spore Creature Creator

MAPS & MODS

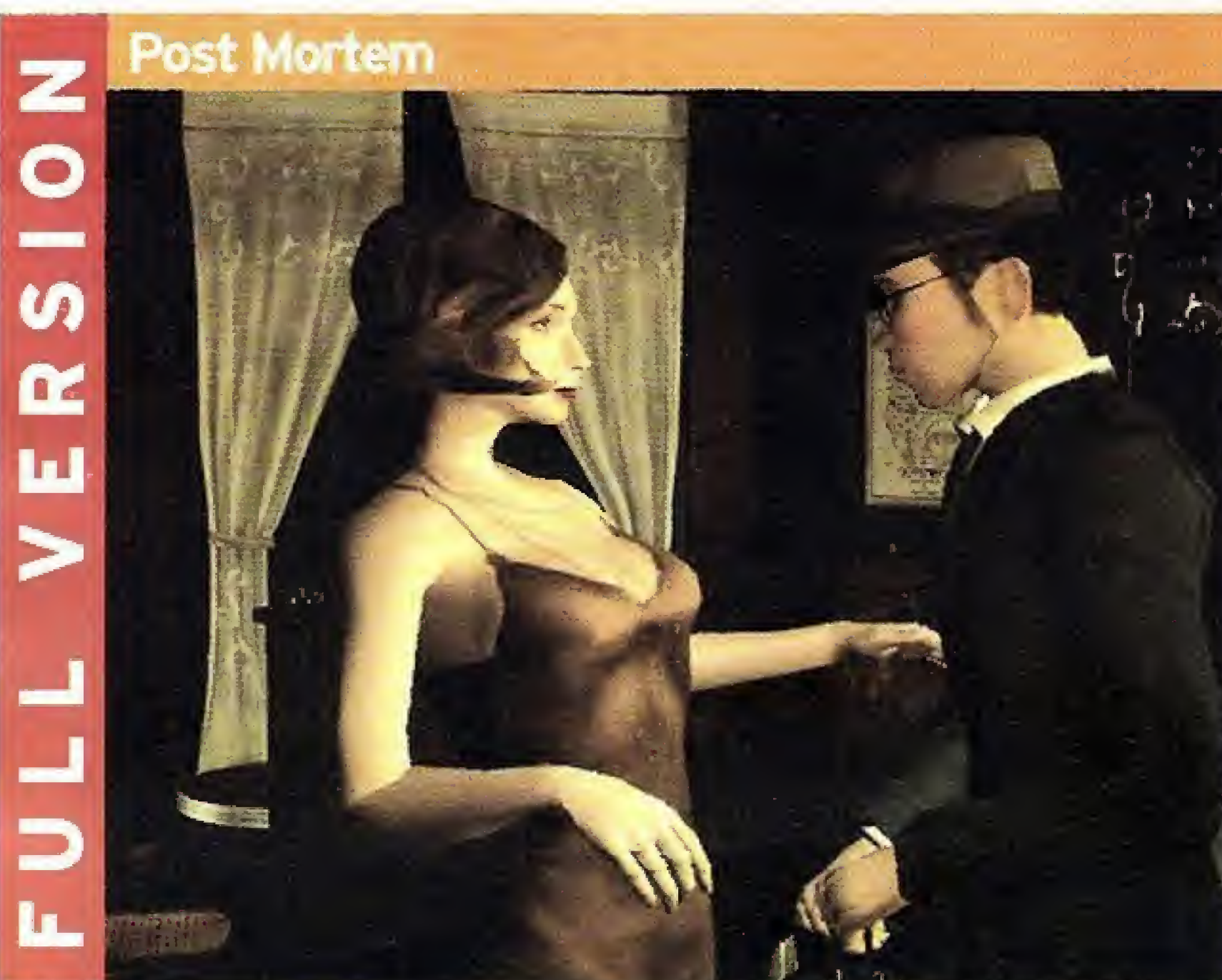
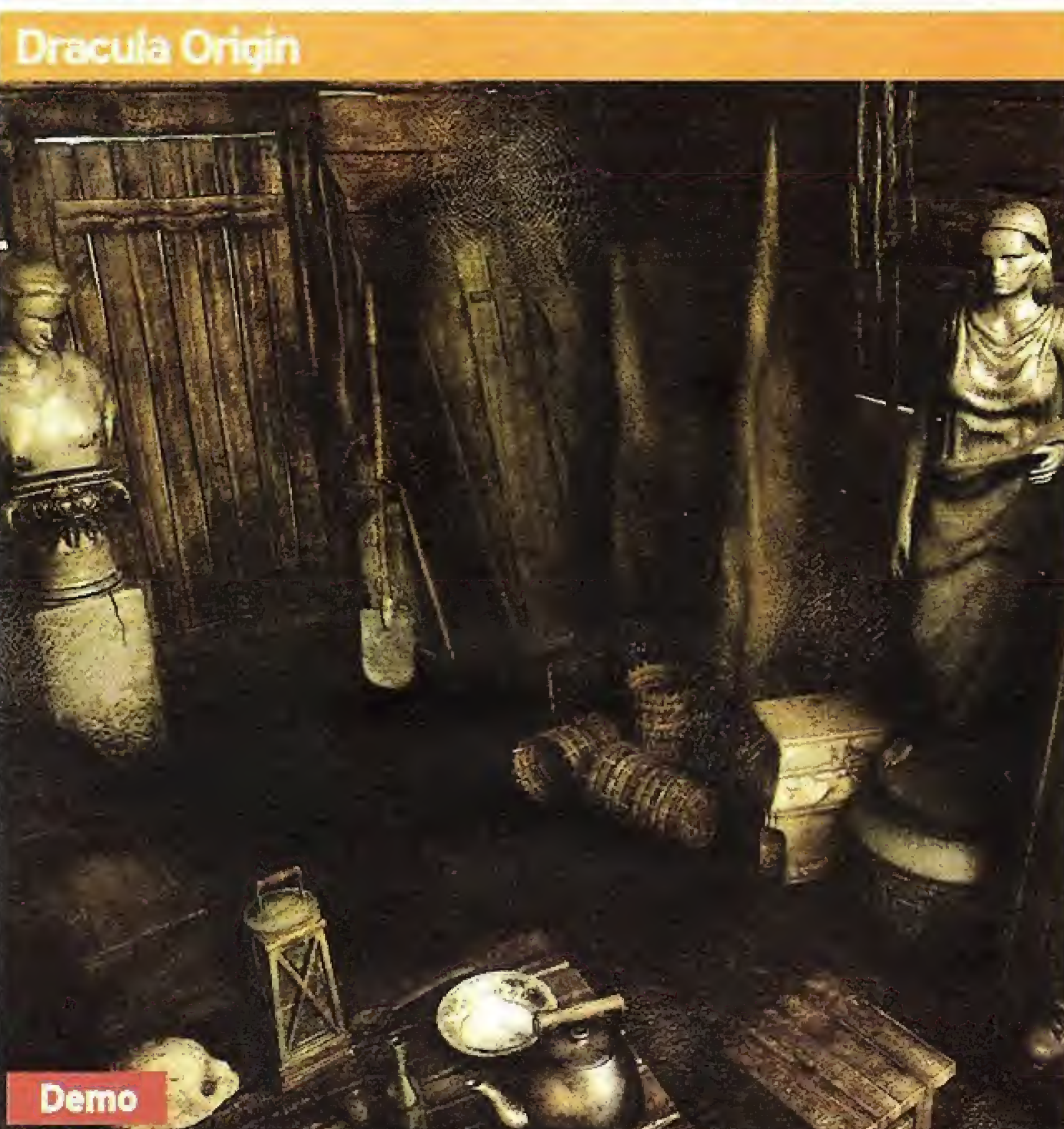
Call of Duty 4
Command & Conquer 3:
Kanes Wrath
Crysis
Half-Life: Reissues

PATCHES

Frontlines: Fuel of War v1.02
Imperium Romanum v1.02
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of
Chernobyl v1.0006
Spellforce 2 Update
Two Worlds v1.6 to v1.7

VIDEOS

50 min: Command&Conquer3
Far Cry 2: Techdemo Footage
23 min: Far Cry 2: Demo
Dreamhack
Grimm Trailer
Mirror`s EdgeTeaser
Rise of the Argonauts
Space Siege
StarCraft2: Zerg Mutalisk
Prince of Persia: Prodigy
20 min: Diablo III Gameplay
Diablo III Official Trailer

**FULL VERSION****Post Mortem****DEMOS****Devil May Cry 4****Dracula Origin****Demo**

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

Post Mortem

În spatele acestui titlu misterios se ascund asasinat, ritualuri antice și... Parisul anilor '20. Elemente suficiente pentru a ne atrage atenția, nu-i așa?

Tunete și fulgere brăzdează cerul parizian, pe care se profilează un Turn Eiffel înghițit de o ploaie deasă și de o lumină palidă care îți accelerează respirația.

După o scurtă plimbare pe străzile pustii ale orașului, realizezi că te afli în Parisul anilor '20, capitala geniului și a moravurilor ușoare, dar, în același timp, marcată de progresul noului secol. Respiri misterul și fermentul cultural al uneia dintre cele mai mari capitale europene din perioada inter-

belică, reconstruită meticulos atât ca atmosferă, cât și ca locații. După aceste prime imagini, care ambientează superb povestea, splendidul filmuleț introductiv ne prezintă și autorii care îi vor da viață: cadrul se restrânge la luxosul Hotel Orphée, trece prin fereastra unei camere și se oprește asupra celor doi iubiți. Lumina chioară și muzica din fundal nu prevestesc nimic bun, și, în acea cameră de hotel, se dezlănțuie infernul sub forma unui ucigaș înarmat cu un cuțit. Ca în orice thriller

care se respectă, urmează țipe, șiroaie de sânge și imagini confuze și cutremurătoare ale celor două corpuri sfârtecate după un ritual necunoscut. Nu ar fi însă un thriller adevărat dacă nu ar apărea un investigator inteligent, pe măsura asasinilor pe care-i vânează: în prima scenă a jocului facem cunoștință cu eroul nostru, detectivul american Gus MacPherson, retras la Paris în speranța că se va dedica pasiunii sale pentru pictură. Trecutul său ascunde ceva întunecat și prezentul îi este bântuit de viziuni violente. Una dintre acestea se dezlănțuie la întâlnirea cu enigmatică Sophia Blake, care îl va târî într-o anchetă pentru găsirea asasinului surorii și cumnatului ei. Din motive oculte, poliția locală mușamalizează cazul și rămâne ca tu să pătrunzi misterul ucigașului, care își are originea într-un antic cult ezoteric, cu origini în istoria Franței, frizând chiar paranormalul.

Echipa de programatori (din care fac parte și niște băieți din team-ul care a realizat

Road to India și Syberia) a dorit să realizeze o poveste originală și captivantă, exactă din punct de vedere istoric, care să abandoneze structura statică a aventurilor tradiționale în favoarea unei mecanici a jocului mai dinamice și mai incitante: inserarea enigmelor într-o adevărată anchetă, care se înnoadă printr-un sistem de dialoguri bine articulat, într-o dezvoltare nelineară.

Post Mortem este un adventure 1st person, chiar dacă o mare parte din dialoguri și filme îl prezintă pe protagonist la 3rd person. Poți explora ambiente într-o vedere panoramică la 360 de grade, dar cu o libertate totală de mișcare: modelele personajelor sunt 3D, iar fundalurile sunt toate 2D. Plasările sunt precalculate (à la *Myst*) și te poți orienta sau mări diferite arii, dar nu poți alege întotdeauna poziția și unghiul din care să observi obiectele. În mijlocul "anilor nebuni", navighezi între suspecti, martori, punând diferite întrebări, deraind subiectul conversației pentru a trage avantajele psi-



GĂSEȘTE ERORILE Producătorii au luat-o pe căi noi la design-ul puzzle-urilor. În această pictură trebuie să găsești erorile ascunse în imagine

hologiei interlocutorilor, totul cu un singur scop: spulberarea ceței dense care învăluie neverosimila crimă. Ca un veritabil detectiv, va trebui să scrutezi caracterul personajelor pentru a le determina să dezvăluie indicii preți-oase. Aici **Post Mortem** devine genial, căci în punctul în care alte jocuri te-ar fi blocat până să pui întrebarea justă, jocul lui Microids găsește întotdeauna alternativa valabilă. A fost experimentată o nouă tehnologie, numită Natural Dialogue Engine, un engine de conversație extrem de flexibil, bazat pe mai bine de 6000 de linii de dialog, care permite jucătorului să aleagă nu numai argumentul și ordinea întrebărilor, ci și modul de relaționare cu personajele jocului (prudență, simpatie sau seriozitate). În **Post Mortem**, reacțiile interlocutorilor tăi se modifică drastic în funcție de alegerile de dialog: de la unii vei obține anumite informații într-un fel sau în altul, dar riști și să nu obții nimic și să trebuiască să te adresezi altcuiva. Am rejucat unele secvențe și nu am mai obținut aceleași informații de la aceleași persoane în același stadiu al jocului.

Ca în orice adventure, în afara dialogurilor, vor fi esențiale explorarea ambientului jocului și puzzle-urile. Ultimele sunt de două tipuri: clasicele probleme de raționament, care prevăd utilizarea informațiilor adunate sau combinarea anumitor obiecte în anumite contexte, și puzzle-urile logice, în fața cărora, de regulă, te

poticnești sau pe care le rezolvi fără să înțelegi prea bine cum! De exemplu, apare un joculeț gen "găsește șapte greșeli" în tabloul lui Hieronymus Bosch, pictorul din secolul al XVI-lea cunoscut pentru pânzele sale care arată oameni grotești în fața fricilor escatologice. Cum tablourile sale sunt suprasaturate de detalii, va fi un adevărat chin să vezi unde sunt erorile. În aceeași manieră, va trebui să creezi un portret-robot al ucigașului potrivit celor opt criterii pe care le vei grupa în cursul diferitelor tale întrevederi. Nu e chiar floare la ureche, pentru că mărturiile sunt adesea contradictorii, potrivit rolului pe care îl are fiecare în poveste. Și aici, jocul este o reușită: simți că tot ceea ce ai discutat cu fiecare personaj influențează opinia pe care aceștia o au despre tine.

Și modalitatea adoptată pentru redarea story-ului lui **Post Mortem** este de factură film noir, ceea ce crește implicarea jucătorului. Producătorii au declarat că s-au inspirat din filmele lui Hitchcock și din thriller-ele de nouă generație, în special *Seven*.

Engine-ul grafic este cel din **Road to India**. Interioarele sunt adesea sumbre, dar perfecte în stilul începutului de secol trecut. Hotelul Orphée este șic și impecabil, biroul medicului legist, rece și fără măsură, biroul lui MacPherson, mic și intim - fiecare loc are aura lui. Din păcate, personajele secundare sunt integrate



NIGHT CALLS Ambientările nocturne au întotdeauna o atmosferă neliniștitoare, ca în orice thriller care se respectă

în decoruri, nefiind modelate 3D. Nimeni nu mișcă, cu excepția a două-trei personaje cu care trebuie să vorbești. Cam fără viață...

Interfața este însă impecabilă: plăcută estetic și în tonul atmosferei jocului, simplă și intuitivă. Cursorul își schimbă forma potrivit operațiunilor întreprinse, comenzile se dau cu tasta stângă a mouse-ului și cu dreapta ai acces la inventar, vizualizat pe fundalul ecranului, și la diferite meniuri. Toate filmele sunt memorizate, conversațiile și documentele adunate de-a lungul jocului, sunt consultabile în orice moment. Și pe plan audio rămânem cu o impresie plăcută, datorită muzicilor de epocă. Ambient jazzy la bistro, neliniștitor în camera crimei.

Post Mortem este un titlu despre care se va mai vorbi, în

special datorită alegerii curajoase a tematicii și a target-ului "adult" căruia îi este destinat; poate, pentru acest aspect, amintește de adventure-urile anilor '90 ca **Police Quest 3** sau seria **Gabriel Knight**, **Under a Killing Moon** și **The Pandora Directive**, singurele care au amestecat reușit anchetă, acțiune, mister și paranormal cu o viziune cinematografică.

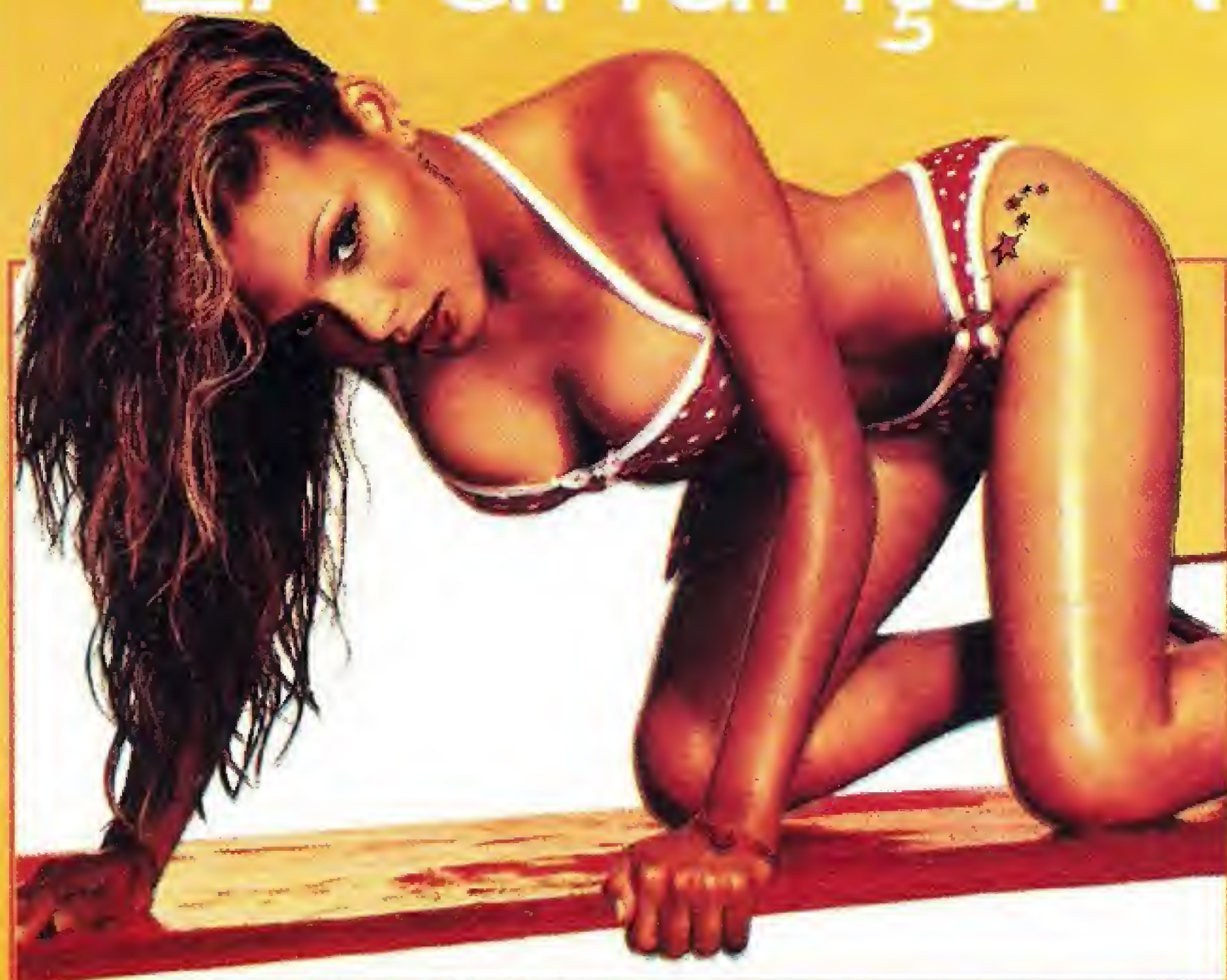
Nu se poate spune că Microids reinventează genul, însă trebuie să recunoaștem eforturile laudabile făcute pentru înnoirea lui, ridicând în ultimii ani genul adventure la niveluri greu de atins. **Post Mortem** este un joc pe care l-am jucat "din prima", surprinzându-mă nu o dată puzzle-urile rafinate întâlnite, deseori chinându-mă să le depășesc, bucurându-mă de intriga captivantă și de atmosferă. Exceptională este grija cu care au fost realizate dialogurile, care duc interacțiunea cu diferitele personaje la grade de realism și flexibilitate nemaiaținse într-un adventure. **Post Mortem** își lasă amprenta în termeni de clasicism îmbinat cu unele idei inovatoare. Ritmul scade pe la jumătatea jocului, ceea ce îi va plictisi pe unii, dar sunt sigur că jocul își va găsi repede adepți, seduși de incredibila atmosferă a unui gen oldie, dar întotdeauna fermecător. Gustați, nu veți regreta!

GORDON

cipri@pcgames.ro



EA anunță Need For Speed Undercover



Growth Stock Conference un nou episod din seria **Need for Speed**, care se pare că se află în dezvoltare de ceva vreme, urmând să apară... anul acesta!

Numit **Need for Speed Undercover**, jocul se va axa pe un scenariu bazat pe misiuni, Ricitiello făcând chiar o comparație cu filmul *The Transporter*.

El a mai afirmat cu o candoare de maică stareță că își torturează echipa din Vancouver, care lucrează pe brânci la noul

NFS, pe care toată lumea și-l dorește mai bun decât **Need for Speed ProStreet**, despre care Ricitiello este acum convins că a fost un fâs.

După acest anunț, au apărut o mulțime de voci care anunță că noua hot babe a **Need for Speed** este actrița cântăreață Christina Milian, despre care trebuie să recunoaștem că e și hot și babe! Ia priviți:

Seful Electronic Arts, John Ricitiello, a anunțat în cadrul William Blair & Company's 28th Annual

Spore: 250.000 creaturi într-o zi!

Cei de la Electronic Arts se excită peste măsură în fața succesului obținut de **Spore Creature Creator**, publicat pe bune la începutul acestei săptămâni. Peste 250.000 creaturi au fost create de comunitate de la publicarea acestui tool. Ce-i drept, între creaturi

s-au mai nimerit și unele porno, dar EA nu ne spune decât că a banat toți avortonii. Eu cred că le-au pus și pe astea la socoteală... Să sperăm că până pe 5 septembrie nu se satură de îndeletnicirea asta. Comunitatea, cum cine?



Datele de lansare pentru episoadele American McGee's Grimm

Nu mai e mult și începe o nouă serie în gaming, **American McGee's Grimm**. Fiecare episod va apărea în serviciul de digital delivery GameTap începând cu luna iulie a.c. **Grimm** este un action-adventure izvorât din mintea lui American McGee, creatorul lui *Alice*, așa că cei care-i cunosc stilul știu la ce să se aștepte. Exact ca în *Alice*, în

Grimm vom regăsi versiunile parodistice ale poveștilor fraților Grimm. Aveți mai jos datele de lansare pentru fiecare episod pe GameTap:

- 31 iulie A Boy Learns What Fear Is
- 7 august Little Red Riding Hood
- 14 august The Fisherman and His Wife
- 21 august Puss in Boots
- 28 august The Girl Without Hands
- 4 septembrie Godfather Death
- 11 septembrie The Devil and His Three Golden Hairs
- 18 septembrie Beauty and the Beast



Saints Row 2 apare pe PC!



THQ s-a hotărât să dezvolte **Saints Row**, jocul celor de la Volition, și pentru PC. Data apariției este aceeași cu cea a versiunilor pentru Xbox360 și PS3, adică 17 octombrie 2008. Cu toate acestea, developer-ul Volition a declarat că nu vrea să publice jocul până ce nu va fi un adversar demn pentru **Grand Theft**

Auto IV... În cazul ăsta, fraților, s-ar putea să-l publicați în secolul viitor! În fine, pe site-ul oficial al THQ a fost deschisă o pagină dedicată lui **Saints Row**: <http://www.thq-games.com/uk/game/show/4317/Saints%20Row%202>

Velvet Assassin (re)anunțat

Velvet Assassin, cunoscut pe vremuri sub numele de **Sabotaj 1943**, action-infiltration pe care lumea l-a așteptat cu destul interes o vreme (dacă mai țineți minte, prin 2003-2004 se vorbea despre el), este azi redenumit și ni se arată în câteva screenshots. E adevărat că nu rămânem cu mare lucru din ele dar, oricât...

Acțiunea lui **Velvet Assassin** se va desfășura tot în timpul celui de-al Doilea Război Mondial când vom intra în pielea unei spioane britanice pe nume **Violette Summer**, personaj inspirat din viața **Violette Szabo**. Jocul este dezvoltat tot de **Replay Studios** și ar trebui să apară la sfârșitul acestui an pe PC, Xbox360 și PS3.



Anunțat **Call of Duty: World at War**



Treyarch și Activision au anunțat **Call of Duty: World at War**, mai pe limba noastră, **Call of Duty 5** pentru PC, Xbox360 și PS3, urmând ca o altă ramură a studioului **Treyarch** să dezvolte

jocul pentru **Wii**. Acțiunea se va desfășura tot în perioada celui de-al Doilea Război Mondial, în Pacificul de Sud, cu yankeii, și Europa, la Berlin, cu rușii. Decorurile, scenariul și comportamentul AI-ului vor diferi însă

de tot ce am văzut până acum în serie, îndeosebi modul de luptă isteric al japonezilor nu are nimic de-a face cu stilul mai cerebral al nemților. Jocul va avea un mod co-op online de patru jucători, urmând ca până la 32 jucători să se încingă în partidele multi, unde vom conduce vehicule. Vom regăsi sistemul de XP și customizarea armelor din **Call of Duty 4**. Între alte chestii simpatice pe care le vom putea face în joc se numără posibilitățile de tragere

prin acoperișurile colibelor, înotul sau incendierea oricărui element de decor și a adversarilor cu lansatorul de flăcări. La toate acestea se adaugă un engine de sunet care are un sistem de separare a sunetului, în sensul că poate bloca sau estompa sunetul atunci când te afli în spatele unui zid. În fine, nu trebuie să uităm că dacă jocul se numește **Call of Duty** nu înseamnă că va fi și bun. Tot ce a făcut **Treyarch** până acum a fost să copieze **Call of Duty 1** și

Fallout 3 Collector's Edition

în detaliu



Bethesda a publicat recent conținutul ediției limitate a lui **Fallout 3**. Versiunea va conține o statueta a celebrului Vault Boy, o carte de aproape 100 pagini în care ne este prezentată dezvoltarea jocului și un DVD bonus plin ochi de making of. Toate acestea vor fi puse într-o cutie care arată ca un sufertaș destinat harnicilor muncitori americani care trag de le sar capacele. Collector's Edition va apărea simultan cu ediția clasică, dar încă nu-i știm prețul.

Anunțat Venetica

Germanii de la Deck 13 (Ankh și Jack Keane) ne anunță că dezvoltă un nou Action-RPG, pe nume **Venetica**, pentru PC și Xbox360. Se pare că vom juca cu o domnișoară botezată Scarlett, care va putea călători între lumile morților și viilor, prin secolul al XVI-lea.

Un vechi și misterios consiliu, Corpus, are misiunea să aleagă o persoană care să ia rolul unui "bringer of death". Evident că băieții din consiliu o dau în bară și aleg un necromant în această funcție. Misiunea fetei va fi aceea de a scăpa de necromantul cel rău care-și ia rolul în serios și vrea să arunce lumea în haos. Pentru asta, Scarlett va trebui să-și descopere originile și să-și crească diferite abilități. Foarte original... Jocul este anunțat pentru anul 2009.



Konami anunță Pro Evolution Soccer 2009



Konami a anunțat **Pro Evolution Soccer 2009** care va apărea la toamnă pe PC, PS3, Xbox360, PS2 și PSP. Publisher-ul prevede o mulțime de inovații, de la aspectul grafic la lovirea și traiectoriile mingii și opțiuni de personalizare. Așadar, ni se promite tot mai mult realism.



Legendary pe vine

Spark Unlimited au publicat recent **Turning Point: Fall of Liberty**, adică unul dintre cele mai proaste FPS-uri apărute vreodată. Din păcate, băieții nu se lasă și mai au un FPS tot din asta next-gen în dezvoltare, pe nume **Legendary**. Cică jocul va apărea în vara asta pe PC, Xbox360 și PS3, așa că suntem convinși ce poamă bună va fi. În **Legendary** vom intra în pielea lui Charles Deckard, un individ care se joacă cu cutiuța Pandorei pe care o deschide ca fraieru'. Odată deschisă, aceasta scuipă legiuni de creaturi (legendarre) pe care va trebui să le ucidem prin toate cotloanele Terrei, ba mai mult, va trebui să dejucăm și planurile unei organizații de fanatici, pe nume Black Order. Deja mi se pare prea mult pentru biete mele



Anunțat The Protector

Polonezii de la Gingerbread Studios ne anunță **The Protector**, un third person pentru PC și Xbox360. Cum încă nu au găsit vreun publisher, băieții nu ne-au anunțat nicio dată de apariție a jocului. În **The Protector** vom juca, pe rând, cu un mercenar dur și bărbat puternic, pe nume Jonathan Kane, și cu o tipă de profesie arheolog, Jennifer Guile. Frumoasa e urmărită de o organizație teroristă numită Scarlet Vengeance ce vrea să pună

labele pe un artefact aztec pentru care a fost în stare să intre în știrile de la ora cinci, căci l-a ucis pe tatăl fetei. Cum numai Jennifer știe pe unde o fi ascuns artefactul, teroriștii o caută cu înverșunare, așa că Jonathan trebuie să o protejeze pe fată. Fiecare dintre personaje ne va oferi un gameplay diferit, cu faze de shooting (John) și de infiltrare (Jennifer). Ar trebui să mai apară și niște mini-games, iar noi ne vom putea dezarma adversarii luându-le la țintă armele, după cum ne spun.



Anunțat Crysis Warhead



Electronic Arts și Crytek au anunțat oficial **Crysis Warhead**. Jocul va fi dezvoltat de studioul Crytek, cu sediul la Budapesta, acesta fiind primul titlu de care se ocupă vecinii noștri. Vom juca cu Psycho din faza în care se desparte de Nomad în campania originală din **Crysis**. Warhead va fi dezvoltat exclusiv pentru PC, va fi un standalone și va conține noi arme, vehicule și noi moduri multiplayer. Mda, doar era vorba despre o trilogie **Crysis**. Crytek ne mai promite și o îmbunătățire substanțială a engine-ului CryEngine 2.

Anunțat Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Atari și Obsidian Entertainment ne anunță un nou add-on oficial pentru **Neverwinter Nights 2**. Jocul se va numi **Storm of Zehir** și se inspiră din seriile de cult **Baldur's Gate** și **Icwind Dale**, adică cele în care avem un party pe care-l putem personaliza după bunul nostru plac. **Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir** va utiliza sistemul de

reguli **Dungeons & Dragons 3.5** (chiar dacă luna trecută a apărut **Dungeons & Dragons 4.0**) dar nu va mai urma cursul aventurilor din **NWN 2** sau din primul add-on al acestuia, **Mask of the Betrayer**. În joc vor apărea noi clase de personaje, creaturi, rase și harta Overlord, prin care vom putea explora **Sword Coast**.

Anunțat Beltion: Beyond Ritual



Rostok Games ne anunță că dezvoltă de ceva vreme (de prin 2004) un RPG pe nume **Beltion: Beyond Ritual** despre care noi nu am auzit nimic până azi. Jocul va fi plasat într-o lume "fantasy originală, diferită de canoanele genului". Obiectivul producăto-

rilor e de a aborda într-un mod nou binecunoscutele rase și națiuni fantasy. Personajul principal este Beltion, un necromant care va porni în explorarea lumii jocului pentru a-i descoperi misterele și secretele. Vom vedea în timp cât de originală și nouă este abordarea băieților de la Rostok.



Call of Duty: Frontlines

Un nume frumos și incitant, pentru un joc pe măsură. **Frontlines** este un mod multiplayer pentru jocul care a făcut furori în ultimele luni ale anului 2007, **Call of Duty Modern Warfare**. În ceea ce privește noutățile implementate în acest mod, amintim probabil cea mai notabilă trăsătură, care vine sub forma unui sistem ingenios de protecție a jucătorilor în momentul respawn-ului. Fără acest sistem, multiplayer-ul lui **Call of Duty 4** a dat bătăi de cap jucătorilor din întreaga lume, deoarece spawning-ul aleator te putea pune în mijlocul unui schimb de focuri intens și în alte situații similare nasoale. Ei bine, această proble-

mă a fost rezolvată într-un mod simplu și eficient, prin setarea unui anumit număr de secunde de către server în momentul spawning-ului, timp în care jucătorii sunt protejați de grenade, airstrike-uri sau rachete RPG. În momentul în care jucătorul se mișcă, protecția este oprită.

Dintre alte features, trecem în revistă posibilitatea alegerii taberei dintre cele 3 facțiuni disponibile (Marines, SAS și Insurgenți), o duzină de moduri de gameplay cum ar fi *Commander*, *VIP*, *Assassin*, *Spy*, *Duel*, *Nuke*, *Assault* și multe altele.

Half-Life: Reissues

Probabil că după ce veți citi aceste rânduri vă veți întreba ce



caută un mod de **Half-Life** în zilele noastre aflate sub dominația graficii bengoase și a altor chițibușuri care încântă ochiul, dar strică gameplay-ul consacrat din străbuni. Țin să vă reamintesc că această rubrică nu face discriminare între un joc apărut ieri sau unul apărut acum 10 ani; dacă acesta produce moduri de calitate, fiți siguri că le veți regăsi aici. Aruncând o privire asupra modului, vom descoperi o campanie structurată pe 30 de niveluri originale **H-L**, care au fost restructurate și îmbogățite cu noi environment-uri. Dar asta nu înseamnă că nu avem și locații noi sau monștrii noi. De exemplu, avem ocazia să facem prăpăd cu clasica rangă din dotare prin hărți

uriase, cum ar fi cea din Egiptul antic, unde la un moment dat va trebui să-l batem la fundic pe zeul Seth (cred). Avem de toate. Decoruri și medii variate, niveluri atractive, adversari noi, acțiune cu carul. Aveți grijă la dificultatea nu tocmai casual!

Unreal Tournament 3: UT 2D

Unreal Tournament în 2D? Cred că mulți dintre voi strâmbă din nas! Dar dacă vă spun că nu este vorba despre clasicul UT, ci despre **Unreal Tournament 3** ce ziceți?

Dacă nici acum nu v-am convins că acest mod își merită pe deplin atributul de "bunăciune", vă invit să aruncați o privire asupra lui **Quake 4: Hardqore**.





Într-un mod foarte asemănător cu **Hardcore**, **UT 2D** este un shooter side-scrolling după chipul și asemănarea vetustului **Contra**. S-au păstrat toate hărțile originale din **UT3**, armele (cu excepția Sniper Rifle și Redeemer, ambele din motive de zoom) și alte trăsături. Modul poate fi jucat fie single, caz în care adversarii sunt reprezentați de boți controlați de PC, fie multi. În orice caz, distracția este asigurată la cote înalte.

Portal MapPack

În principiu, **MapPack** este ceea ce-i spune titlul. În cei cca. 150 mega ai kit-ului de instalare, se lăfăie bine-mersi un număr de 15 hărți pentru **Portal**. Pe lângă

aceste niveluri noi, ne vom întâlni și cu cele vechi, dar prezentate dintr-o altă perspectivă.

În ceea ce privește povestea, aceasta se va desfășura înainte de acțiunea (dacă putem să-i spunem așa) din **Portal**. De asemenea, avem și o grămadă de caracteristici noi, binevenite în universul jocului. De pildă, sunt momente în care povestea din **Portal** se întretaie cu cea din **Half-Life 2** creând o experiență de joc minunată. Mai mult decât atât, acest add-on nu se constituie doar dintr-o înșiruire banală de test chamber după test chamber, e mai complex, cu puzzle-uri ce-ți solicită mai mult scoarța cerebrală. Ba chiar avem și un boss la final, o luptă foarte bine gândită.

În cele aproximativ patru ore de gameplay, veți vedea o nouă abordare a deja clasicului **Portal**. Dați-i bice!

Crysis: Savannah 2 Jungle

Ia spuneți la ce vă duce gândul la vederea acestui titlu. Eu cred că deja ați dibuit despre ce e vorba. Da, fraților, este vorba despre o hartă de proporții epice (în ceea ce privește dimensiunea) pentru **Crysis**, care începe încet-încet să calce pe urmele frățiorului mai mare **Far Cry**, referitor la numărul de moduri și comunitatea extinsă de developeri indie.

Harta în ansamblul ei este după cum spuneam imensă. Nici nu știu cu ce s-o compar, eventual cu suprafața de joc a viitorului

Far Cry 2. Pe lângă o arie imensă de joc, veți întâlni multe goodies, un sistem excelent de alternanță zi-noapte și chiar cutscenes.

Veți avea de îndeplinit obiective principale și secundare (facultative), iar știrea cea mai mare e că gameplay-ul îți permite o abordare cu totul liberă. Adio scripturi și linearitate.

AI-ul pare să fi fost și el cizelat pe alocuri, coreeanul este mai viclean și mai greu de doborât. Oricum, o mare valoare a rejucabilității.

Grupaj realizat de
Feklmarschall



Mirror's Edge

- Tu, fato, ai văzut ce traseu bestiaaal?
- Da, mă, fato, l-am văzuut! Mergem și noi?
- Nu știu, fato, că nu mi se asortează oja verde cu roșu și albastru ăsta, că deja mă dor ochii și trebuie să-mi fac ochelari de soare cu dioptrii din alea mari, fato!
- Hai, tu, că o să arăți bine și cu borcane la ochi, ce naiba. Hai pe traseu, să ne amintim de vremurile când eram tiriste...

**Run, Faith, run!**

Din fericire, Faith a noastră nu-i taman ca pupezele pe care vi le-am prezentat mai sus. Din contra, fata nu-i deloc telurică, adoră înălțimile, acrobațiile și alergarea. Are toate șansele să-și mențină silueta, nu credeți? Agățată de o cornișă, călare pe un zgârie-nor, Faith privește hăul care se cascadează în fața ei, și, dacă suferi de rău de înălțime, îți dai seama că-i mai bine să lași baltă jocul ăsta. Dacă ești mai alpinist din fire, simți imediat că fata asta o să-ți placă și că o să adori ideea de a face pe mesagerul între grupurile rezistenței aflate în luptă cu statul totalitar. Dacă Faith face, însă, un pas greșit, adio mesaje transmise, adio viață mai mult sau mai puțin crudă... Ca să se mai distreze oarecă cu nervii noștri, Faith se plasea-

ză pe cornișă și începe să ia viteză. Fata bagă sprint mai ceva ca Maricica Puică, și mâinile îi apar alternativ pe ecran, în timp ce îi auzi respirația. Ajunge la niște scări, pe care le urcă în goană, după care vede o pasarelă folosită de muncitori ca să mai lipească niște afișe. În plin elan, Faith nici că atinge pasarela și sare ca o gazelă continuându-și cursa pe un imens panou. De acolo, o ia la dreapta, către o macara ce face un fel de legătură între clădirea pe care se află ea și cea pe care vrea să ajungă. În momentul ăsta imaginea trece pe ralenti și fata se concentrează ca să facă salturile cum trebuie. Da, e un fel de bullet time, à la **Matrix**, **Max Payne & Co.** Dom'șoara atinge vârful macaralei, unghiul acesteia permițându-i să alunece de-a lungul



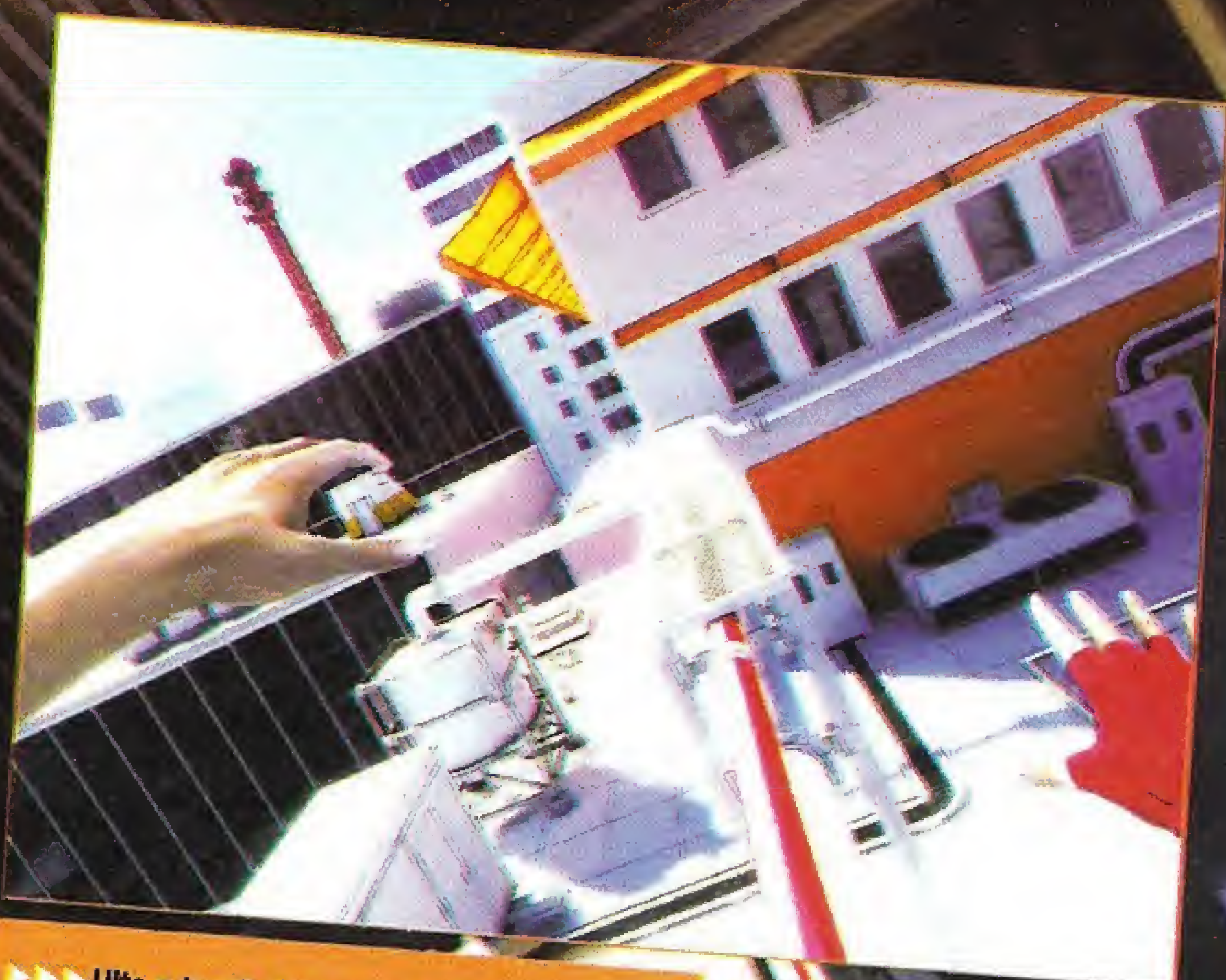
►►► Faith demonstrează că este o urmașă demnă a lui Bruzli, Getti și Cichiceni!



►►► Bă, frate, am luptat la Stele Verzi, ce naiba?! Ia să-ți aranjez nițel aspectul ăsta și așa derizoriu.



►►► Aluneacă bine! Ta-daaa, ia să vedem noi dacă au făcut "muncitorii ecologici" curățenie în metrou. Sau li se spune gunoieri? Că nu mai știu...



►►► Ulte-o țevă. Gata, sar pe ea și ajung la platformă cât ai zice Edge. Fie, Mirror's Edge.

brațului macaralei și să ajungă pe acoperișul celeilalte clădiri în câteva secunde. Pfuaaa, asta, da, cursă cu adrenalina la maxim! Ca și cum nu s-ar pune problema să-și piardă elanul, Faith aleargă până la capătul acoperișului și se aruncă din nou în gol... Aici e mai dură treaba, căci acoperișul pe care vrea să sară este prea jos față de cel pe care se află ea. O să trosnească niște încheieturi... ba nu! În momentul căderii, Faith se rostogolește și atenuează impactul. Se ridică repede și aleargă spre balustradă. O sare, face câteva sprinturi, alunecă pe niște țevi, se ridică fără să țină cont de elicopterul care-i fâlfâie părul și intră pe o ușă în clădire.

Uuuf, fata asta chiar îți dă fiori!

De cealaltă parte a oglinzii

Mirror's Edge amestecă acțiunea cu gameplay-ul first person ducându-le practic dincolo de canoanele tradiționale ale First Person Shooter-erelor. Dezvoltarea jocului a fost încredințată de Electronic Arts celor de la DICE, plictisiți probabil de atâtea Battlefield-uri și WWII. Developerii vor să creeze ceva nou, ceva care să se deosebească de jocurile din trecut, mai ales ceva în care nu mai tragi ca obsedatul și să te concentrezi pe chestii mai intelectuale cum sunt fizica personajului principal și subiectivitatea dusă la extrem.

Mirror's Edge va fi plasat

într-o metropolă a unui viitor nu prea bine precizat, când societatea vrea să lupte contra anticonformismului prin instaurarea unei ordini și discipline care răpesc orice speranță de libertate cetățenilor. Blocurile gri, cerul senin și liniștea de pe străzi îți dau impresia unei ordini absolute. Dar suprafața reflectă o lume liniștită și plină de pace care, de fapt, nu există. În spatele oglinzii se ascunde un regim autoritar care guvernează cu mână de fier, ținând totul sub control, supraveghind pe oricine și ținând sub control orice informație liberă care circulă pe calea tehnologiei. Povestea se bazează tocmai pe ideea unei vieți pline de acțiune acrobatică, în stilul parkour, "sport" foarte la modă în ultima vreme în Franța, în care atleții traversează orașul în alergare urmând un traseu pe cât posibil rectiliniu și confruntându-se cu strada ca și cum aceasta ar fi o pistă cu obstacole... o artă a fugii în cel mai pur stil.

Faith e o tânără runner, care trebuie să transporte mesaje rezistenței. Din ce am văzut până acum, spiritul rebel al lui Faith este foarte bine conturat, de la trăsăturile fizice orientale la ținută și mai ales mișcări. Elementul de shooting este pus în plan secund, developerii insistând pe alte trăsături cum sunt explorarea, rezolvarea de puzzle-uri și spiritul de acrobat al lui Faith aflată veșnic pe fugă.



Orice salt îți pune la încercare... Faith

Până aici nimic nou, căci suntem obișnuiți cu acrobațiile din *Prince of Persia* sau, mai recent, *Assassin's Creed*, unde escaladăm la liber clădirile și sărim de pe un acoperiș pe altul. O fi, dar în cele două jocuri mai sus amintite perspectiva este comoda third person, în timp ce *Mirror's Edge* se joacă cu psihicul nostru și ne oferă o perspectivă first person. E o provocare serioasă pentru orice jucător, căci în titlurile cu perspectivă first person apărute până acum, obstacolele pe care trebuie să le depășim sunt reduse la câteva salturi de căpriță sau o scară două pe care să te cațeri ca să sari apoi pe o platformă.

Din primele conținuturi media publicate de DICE remarcăm că developerii au vrut să redea mișcarea în spațiu cât mai realist, prin corpul protagonistei, ale cărui mișcări jucătorul le vede animate natural.

Carpe diem!

Gameplay-ul se bazează pe "prinderea momentului", așa că

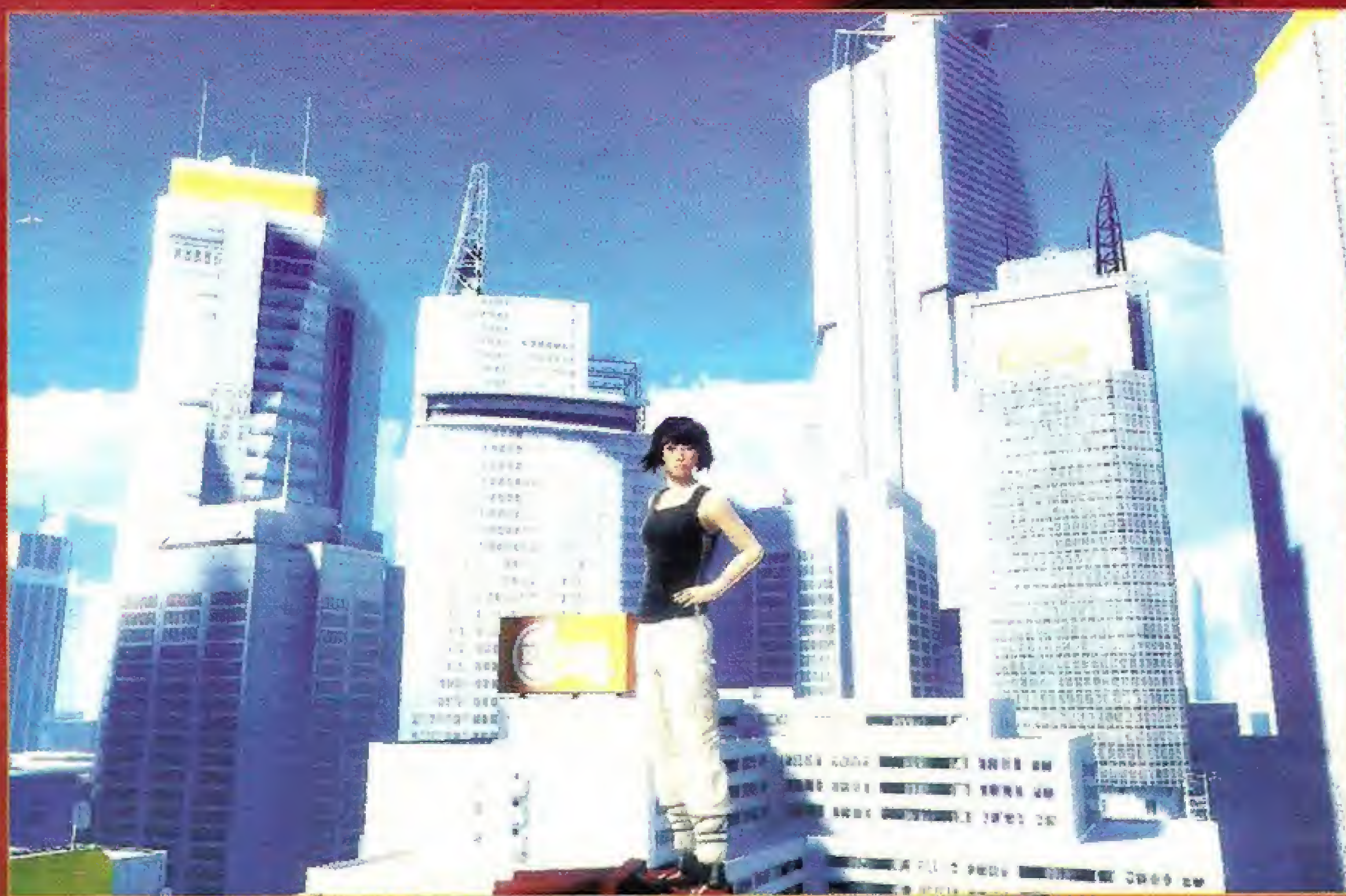
nu va fi suficient să alergăm ca să facem orice acrobație ne trece prin cap. Ca să realizăm evoluții complexe va trebui să dobândim viteză în așa fel încât să facem mișcarea cât mai fluidă și mai eficace. Timpii de gândire vor fi reduși la minimum, căci după fiecare obstacol depășit nu ai prea mult timp să te gândești la nemurirea sufletului. Pe durata urmăririlor acerbe, orice ezitare se poate dovedi fatală pentru Faith. Din moment ce diferitele situații cu care ne vom confrunta în joc ne vor constrânge la mișcări care sfidează gravitația în timpul alergărilor nebune, developerii vor să evite motivele de frustrare pe care controlul le-ar putea crea, așa că îl vor simplifica pe acesta prin introducerea "Faith Vision", o perspectivă specială a protagonistei care va evidenția traseul prin diferite culori, în așa fel încât să nu fii nevoit să te oprești ca să te decizi în ce parte să o iei. Ca să nu mai vorbesc că ai pierde și ritmul necesar "prinderii" momentului. Interacțiunea cu mediul nu se va face pe bază de free-roaming, ci pe multiple posibilități de alegere

►►► Asta da, parcă aș fi în *Matrix*! Ulte că pot și eu să trag cu pistolul din cădere liberă, nu numai Trinity e meserlașă.



►►► Aștia chiar trag, nu se joacă! Ia să mă precipit către clădirea din stânga...





►►► Asta sunt eu, Faith. Dacă mă vrei de nevastă, mă iei așa cum sunt, da?

►►► Hai că acu' începe "faza" meseriașă. Bunica îmi spunea că totul e să trăiești clipa!



a modului în care să termini fiecare secțiune a jocului. Se pare că va lipsi bara de viață și că, în momentul în care ești atins, totul se deformează în jurul tău.

Tragi sau fuți?

Dar fuga constantă a lui Faith de forțele de ordine care împânzesc străzile cu arme și elicoptere nu va fi doar o chestiune de viteză și echilibru. Eroina noastră nu va alerga tot timpul ca Forrest Gump, și uneori va trebui să se confrunte cu adversarii. Așa, corp

la corp, bărbătește și marțialicește. Chiar dacă orice artă marțială din lumea asta îți spune că pumnul poate fi o armă letală dacă-i bine utilizat, n-ar fi fair să se înfruntăm adversarii înarmați până-n dinți doar cu mâinile goale, noi care suntem o fătucă plăpândă. Drept urmare, vom putea fura armele de la gardieni, ca să le folosim contra acestora într-un fel de "bullet time", (tot) în buna tradiție a Action-urilor moderne, numit aici "Reaction Time". Acesta se va

putea executa prin intermediul a două taste principale, prima pentru agățat și sărit, a doua pentru eschivă și trecere pe sub obstacolele care ne încetinesc fuga. Prin combinarea mai multor mișcări vom realiza mișcări articulate, demne de cele mai tari stuntman. Dar, ca să nu se îndepărteze prea mult de spiritul jocului și să nu cadă în ideea de shooter, developerii ne asigură că nu vom putea colecționa arme ca niște băbălăi miliardari, căci odată terminată muniția, pa armă! Mai

mult, fiecare armă va reprezenta o greutate în plus care va influența mișcările lui Faith și va compromite chiar reușita acrobațiilor ei și duce la o moarte nedorită.

Interfața

DICE vrea cu tot dinadinsul să ne implice în *Mirror's Edge*. Asta se simte la nivelul interfeței care este cea mai simplistă din câte am văzut până acum într-un joc first person. Practic, pe ecran nu îți apare altceva decât un punct alb ca să țințești. Nu tu bară de viață,

►►► Am eu o problemă sau realitatea e cam deformată? Cine sunt? De unde vin? Încotro mă îndrept? Care-i sensul existenței?



►►► Macarale... răd în soare... argintul... Macarale!



nu tu hartă, nu tu indicator de muniție... ca să poți progresa în jungla urbană, trebuie să ai un fel de instinct care face ca elementele de decor utile să apară în roșu. Cum acestea nu sunt prea multe, totul este foarte practic și nu ai cum să le ratezi spunând că vezi în față numai roșu. Un alt aspect care contribuie la imersiunea și fluiditatea jocului este simplitatea controlului. Engine-ul fizic ia în cârcă o mare parte a gestiunii jocului, definind ceea ce poate face Faith în funcție de viteza pe

care o are în locul în care se află. Din păcate, nu cunoaștem încă prea multe elemente de scenariu în afară de faptul că sora lui Faith a fost răpită și că intriga se va desfășura în timpul alegerilor la care va candida un oarecare Pope. O fi vreun Papă al viitorului? Cine știe, oricum o convertire la ordine și disciplină cred că este exclusă, nu?

Mirror's Edge se anunță de pe acum o reușită grafică, cu un nivel de detaliu de prim rang. Alegerea culorilor este foarte inspirată: se

merge pe diferite nuanțe, de exemplu de la bleu la albastru închis, cu excepția rampelor, a pasajelor suspendate, care au tonalități roșu și portocaliu. Încă nu ni s-a suflat o iotă despre modul multiplayer, DICE declarând că vor să concentreze asupra poveștii ca să creeze o experiență singleplayer de neuitat. Mda.

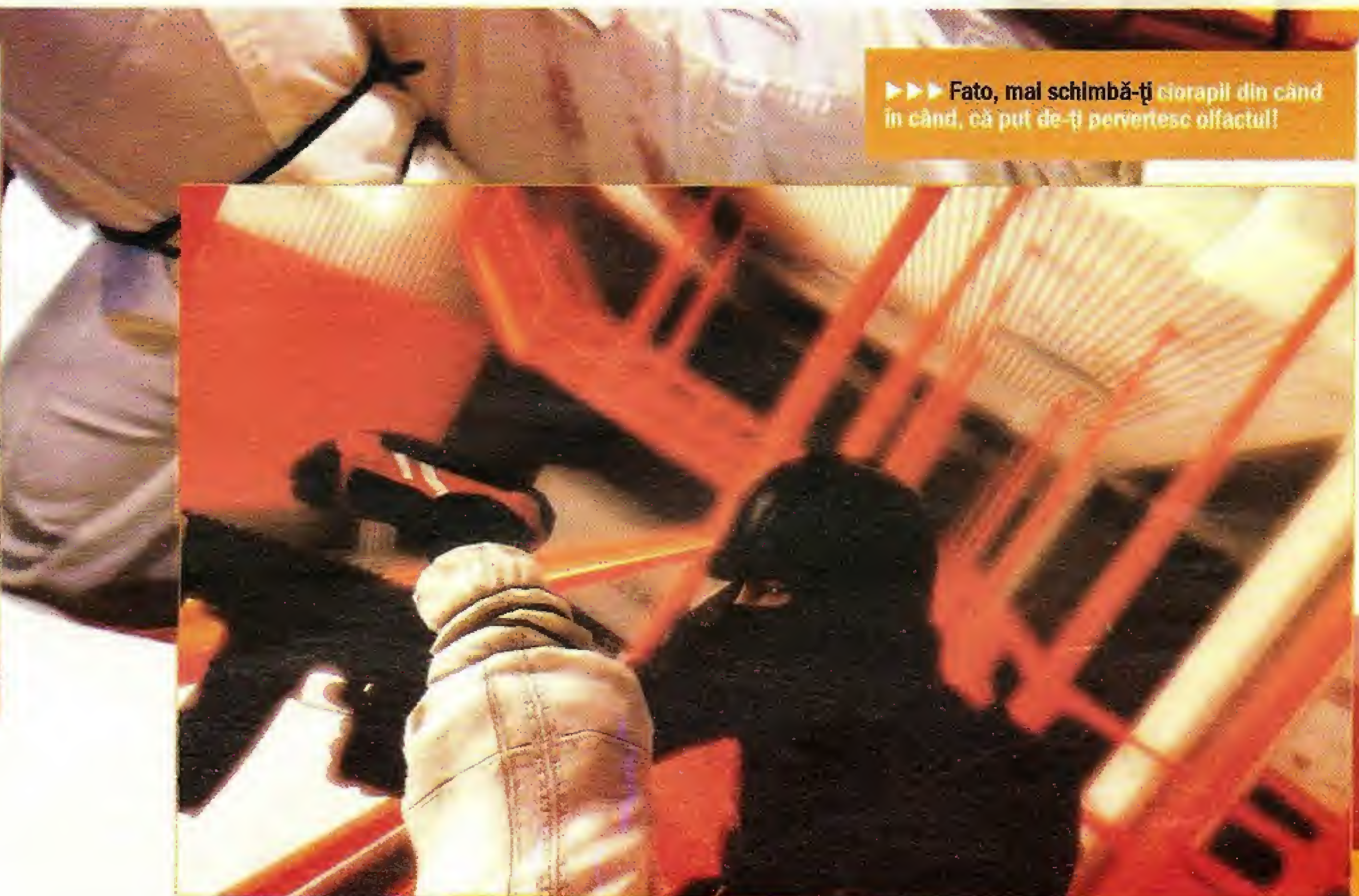
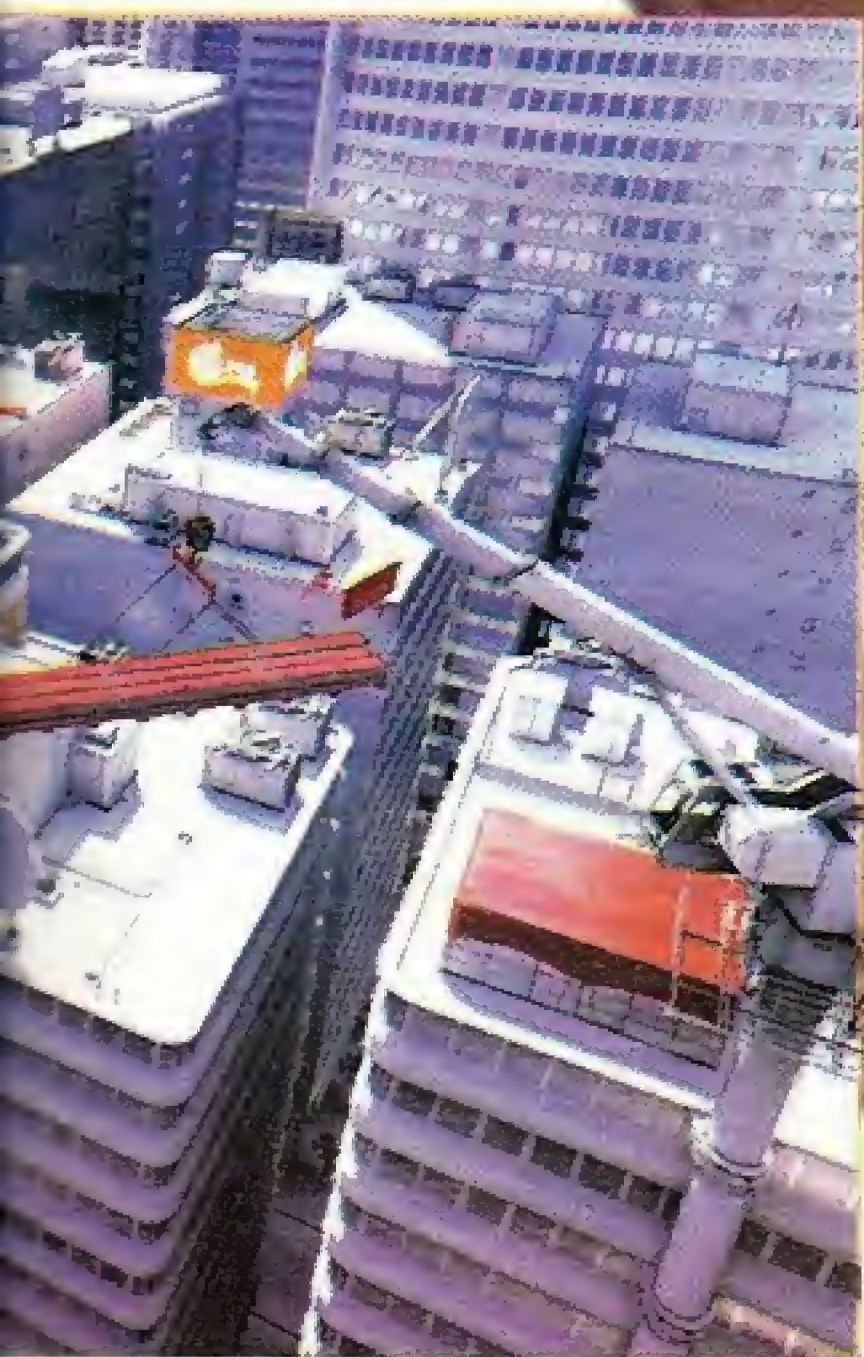
În oglindă

Mirror's Edge are toate actele în regulă ca să-și formeze o comunitate serioasă, grație unei povești

deloc banale și îndeosebi unui gameplay ce vrea să redefinească conceptul de first person prin fizica personajului. Ideea de a opta pentru un personaj feminin este excelentă, aducând în panorama gaming-ului o nouă eroină, carismatică foc și în același timp departe de invulnerabilitatea altor eroi care frizează god mode-ul. Așteptăm cu interes E3 să vedem mai multe.

GORDON

cipri@pcgames.ro



►►► Fato, mai schimbă-ți ciorapil din când în când, că put de-ți pervertesc olfactul!

Producător: Gearbox Publisher: Sega Termen: TBA 2008



Aliens

Colonial Marines



harnici de la Gearbox. Să-i acordăm așadar câteva minute de atenție din prețiosul nostru timp.

Oh noes, SEGA?

Sunt convins că acest "mărunt" detaliu nu a scăpat privirilor voastre agere de șoimi.

Da, stimabililor, SEGA este publisher-ul jocului. Dacă ați aruncat deja o privire peste testul lui *Iron Man* din această ediție, ați observat fără doar și poate calitatea îndoielnică a produsului finit asociată cu da, ați ghicit, SEGA.

Sincer vă spun, ne temem ca dracu' de tămâie ca nu carecumva SEGA să repete greșelile făcute cu jocul acela. Ar fi foarte mare păcat, căci *Colonial Marines* este un soi de hmm... nu neapărat continuare ci mai degrabă o

revitalizare a celebrelor *Aliens* vs. *Predator*. Puteți sta liniștiți, în cazul de față echipa producătoare nu constă dintr-o trupă de chinezi constipați ce-și desfășoară procesul de development al jocului într-o dugheană insalubră din Hong Kong, ci este vorba despre Gearbox, în frunte cu mereu zâmbitorul Randy Pitchford. Vă puteți da seama că interesul lui Gearbox pentru acest titlu este mare, mai ales că de o bună bucată de vreme au în producție mult așteptatul *Brothers in Arms: Hell's Highway*. Spun acest lucru pentru că dacă va face treabă bună, Gearbox se va putea bate cu cărămida-n piept la sfârșitul acestui an cu două titluri numai bune de amplasat strategic în locurile fruntașe ale topurilor. Ceea ce implicit va duce și la o spargere masivă a conductei cu verzișori.

Toate acestea cu condiția ca SEGA să stea cuminte în banca ei și să se concentreze pe publishing-ul și distribuția jocului, lăsând partea creativă în seama echipei lui Randy.

Acum că mi-am spus și eu oful, propun să trecem mai departe, în miezul problemei, cu...

Trăsături și tehnici

Prima și cea mai notabilă trăsătură este ambientarea. *Colonial Marines* nu se lăfăie degeaba în cele două treimi din titlul jocului. Vom intra în bocancii unui astfel de soldățel, un soi de soldat interplanetar, numai bun de trimis în postura de cârniță de tun prin coloniile problematice ale Terrei, spre a restaura ordinea. În ceea ce privește povestea jocului, acțiunea ne va purta imediat după evenimentele din filmul *Alien 3*.



Vom avea misiunea de a localiza nava Sulaco ce s-a prăbușit și de a asigura în jurul acesteia un perimetru defensiv. Acestea fiind spuse, putem să facem tai-tai Predatorului sau Alienului, putem bolborosi în neștire la gura sobei, căci aceste două specii nu vor fi jucabile sub nicio formă, suntem constrânși să parcurgem întreaga campanie în exclusivitate din perspectiva omului.

Celor cărora le place stilul de joc în bătrâneasca manieră **Quake** le spun să se liniștească, să ia o gură de aer și să ia aminte că jocul de față este unul în care conceptul de tactică și echipă, merg mână-n mână. Este, dacă vrei, un *Brothers in Arms* spațial, unde în loc de nemți supărați avem parte de valuri de pocitanii galactice gata să ne înfulece. Xenomorfi, la o adică.

Colonial Marines se vrea un shooter tactic, în care vei fi mereu însoțit de un număr prestabilit de soldați. O schimbare binevenită în cadrul acestei serii, căci trimiterea unui singur om în cuiburi ce colcăie de Xenomorfi mi se pare cam tras de păr.

Din moment ce tu, ca jucător ești comandantul echipei, vei putea să dai ordine oamenilor aflați în subordinea ta, să-i poziționezi cum crezi de cuviință, ș.a.m.d. Totul, spune Gearbox, se realizează printr-o interfață foarte simplă și intuitivă de comenzi. Mai mult ca sigur vom vedea ceva după chipul și asemănarea

interfeței lui **Hell's Highway**.

Vom avea parte atât de combat indoor prin coridoare închise și claustrofobice, unde întunericul predomină, cât și de combat outdoor, unde manevrele evazive sunt mult mai bine puse în practică.

O altă noutate e introducerea de evenimente Quick Time. Însă, pe ecran nu va apărea o orgie de butoane ce trebuie apăsată isteric, ci anumite porțiuni ale ecranului își vor schimba culoarea în funcție de tasta care trebuie apăsată. Sună foarte interesant, abia așteptăm să vedem cum se comportă într-o situație tensionată.

Mai mult, jocul poate fi jucat cooperativ, fie prin fosila vie denumită split screen, fie online. Cert e că patru prieteni pot să-ți stea alături și să te ajute să supraviețuiești.

Cam atât stimabililor. Despre engine-ul grafic nu putem să spunem mai nimic deoarece nu știm dacă este de producție proprie sau vreunul licențiat. Oricum arată foarte promițător.

După cum vedeți, detaliile despre acest joc nu se găsesc pe toate gardurile. Începe lumea să se sature de hype-uri. Bine face. Așteptăm jocul cu înfrigurare crescândă.

FELDMARESCHAL

vlad@pcgames.ro



Burnout - Paradise

Producător: Criterion Publisher: EA Termen: TBA



Spre bucuria multor fani de jocuri racing, Criterion fac o excepție de la regula lor sfântă de a scoate experiențe ludice strict pentru console și vor da o bucată de **Burnout** pentru flămânzii jucători pe PC. EA se pare că a dat undă verde ultimului titlu din serie, **Paradise**, ca să fie mai precis, să fie portat cu trudă către gamerii pe PC-uri ce încă suferă după eșecul care trebuia să poarte un nume: **Need For Speed: Pro Street**.

Paradisul întârziat

Deși foarte puține detalii au fost arătate publicului larg, deja avem motive să credem că

Burnout: Paradise va avea un impact în viețile monotone ale gamerilor cu tastatură și mouse, deoarece, în afară de hype-uri ca **Need For Speed**, abia simulatoarele de curse au puterea de a trece de linia de plutire a mediocrității. După spusele celor de la Criterion, versiunea de PC va avea câteva îmbunătățiri, mai ales la modul multiplayer. **Burnout: Paradise** dorește să ajungă un produs în care fanii, respectiv jucătorii să influențeze conținutul jocului de-a lungul timpului. Până acum, producătorii au spus că **Paradise** va ajunge unul din cele mai evolute jocuri racing pe partea de multiplayer. De aseme-

nea, ei au domolit fanii, spunând că munca acestei portări nu va influența data stabilită a conținutului nou prevăzut pentru Xbox 360 și PS3. Acest conținut nou va ajunge și în varianta de PC direct în cutie. Printre adățiile de bază trebuie să menționăm introducerea condusului pe timp de noapte, motocicletele și locații noi.

Periculos de bun

Dacă nu știți cu ce se mănâncă seria **Burnout**, sunteți mult prea mari PC fan-boys sau poate ați crescut pe Lună. Nu doresc să fac o retrospectivă a serie într-un paragraf, dar trebuie să asigur jucătorul de PC că portarea unui

joc ca și **Burnout: Paradise** înseamnă un dar divin. Feeling-ul de viteză, izvorul de adrenalină și partidele excelente de multiplayer fac din joc un tot unitar ce-și merită toți banii. Singurele dubii pe care noi le avem momentan sunt legate de cerințele de sistem și de optimizarea jocului. Într-o serie ca **Burnout**, cea mai mică scădere de framerate poate distruge tot feeling-ul jocului. Momentan nu are rost să devenim cârcotași, ci să le ținem pumnii celor de la Criterion deoarece aceștia nu ne-au dezamăgit până acum.

REMUSH

remus@pcgames.ro

AVANPREMIERĂ

TBS



King's Bounty: The Legend

Producător: Katauri Publisher: Atari Temen: 2008



Toată lumea a auzit de cel puțin un titlu din seria Heroes of Might and Magic (și, probabil, a jucat). Cel puțin, așa ar fi firesc pentru oricine se laudă că se joacă pe calculator. **Seria a trecut prin schimbări masive de-a lungul timpului, schimbându-și producătorii după nefericiul "deces" al companiei 3DO, modificându-și look-ul, gameplay-ul, povestea... și cu toate acestea, cu toate realizările și eșecurile, rămâne o franciză puternică, ce va mai avea cu siguranță multe de spus pe tărâmul TBS-ului.**

Cu căluțul la păscut

Nu mulți dintre voi știu, însă, cum a pornit toată tărășenea. Cu ceva timp înainte de apariția primului Heroes, a existat un joculeț simpatic, intitulat King's Bounty, joculeț din care seria Might and Magic își trage rădăcinile. Cel puțin, așa spune legenda. Jocul a fost unul extrem de reușit, însă nu a înregistrat un succes deosebit, în mare măsură pentru faptul că a fost un titlu singular, nebinecuvântat cu sequeuri sau add-on-uri. Ei bine, cei de la 1C au decis să schimbe situația, anunțând un... "revival" al jocului - King's Bounty: The Legend, un TBS adus la zi din toate punctele de vedere care urmează să-și facă apariția pe PC (și, conform unor

zvonuri, pe X360) în anul 2008.

Din câte am văzut până acum, grație unui demo ce ne-a fost pus la dispoziție în cadrul E3-ului, jocul plănuiește a fi o surpriză plăcută și, sincer, are toate șansele să devină, dacă producătorii vor continua în stilul în care au început. Fiind vorba despre un TBS, vom întâlni o sumedenie de elemente cu care deja suntem obișnuiți, în special în jocurile plasate într-un context fantasy-medieval, însă, în același timp, King's Bounty oferă inovații, inovații care, sperăm noi, se vor ridica pe măsura așteptărilor. Așadar, pentru început, vom putea opta pentru unul dintre cele trei tipuri de eroi, fie un paladin, mag sau cavaler, la care se adaugă un set de ability points, nu prea multe, pe care le putem distribui după bunul nostru plac pentru niște



elemente de personalizare ale personajului. Ca aspect grafic, jocul se prezintă destul de bine pentru un TBS, având, dacă vreți, un look și un colorit viu asemănător cu cel din **Heroes of Might and Magic V** (însă poate ceva mai bine adus la zi cu cerințele moderne). Același erou călare pe cal, același top down view cu posibilitatea de a manevra camera după bunul tău plac. Spre deosebire de alte titluri de profil. În **King's Bounty** nu vom cuceri castele și nici nu vom avea la dispoziție misiuni cu obiective bine stabilite, fiecare hartă oferindu-ți posibilitatea de a hoinări liber ca pasărea cerului și de a "aduna" diverse quest-uri, interacționând cu NPC-urile de pe hartă. Practic, avem de-a face cu un stil de misiuni open-world, cu accentul pus mai mult pe partea de free RP decât pe even-uri scriptate. Castelele vor fi practic locul unde eroul tău poate merge pentru a achiziționa noi

membri în party, pentru a cumpăra tot soiul de item-uri, provizii, o bere, o măslină... Știți voi, tot tacâmul. După cum puteți deja intui, partea de explorare se vrea a fi una clasică, cu mici elemente care vor mai aduce variațiuni într-un gen ce, de cam multișor, folosește aceleași tipare.

Un TBS ca în vremurile bune

Partea de combat nu diferă nici ea prea mult de cea din **Heroes** sau **Disciples 2** - odată ce întâlnești o trupă de inamici pe hartă și decizi să le faci felul în cel

mai paladinesc spirit cu puțință, jocul se "schimbă" instantaneu și vom trece pe câmpul de luptă. Pentru cei familiarizați cu TBS-urile, avem de-a face cu unul clasic, împărțit în hexagoane care ne vor ușura nițel munca și calculele.

Fiecare unitate are abilitățile sale speciale, viteza ei proprie, vrăjile ei, și câte și mai câte, iar varietatea acestora ne asigură că vom petrece destul de mult timp în joc pentru a ne obișnui cu fiecare în parte. Demoul despre care vă vorbeam ne-a pus la dispoziție un grup compus din eroul nostru propriu și personal, un cavaler, mai exact, însoțit în drumețiile sale de un arcaș un pitic și un magician. Dacă vreți, aveam o armată

alcătuită dintr-un amalgam de rase "bune", însă producătorii ne asigură că ținuturile fantastice ale jocului vor fi de asemenea invadate de creaturi magice, unicorni, orci și alți greenkins, demoni, precum și alte arătări, care mai de care mai ciudate și mai desprinse din mitologie. Desfășurarea bătăliei este una cum nu se poate mai standard, câmpul de luptă și dimensiunile acestuia permițându-ți o grămadă de manevre tactice și strategice, cum ar fi poziționarea unităților pentru a profita la maximum de abilitățile fiecăreia în parte. Adicătelea, "tankezi" cu unitățile melée, unitățile puternice, meat shields, în timp ce unitățile ranged stau frumușel departe de focul luptei, fie dezlănțuindu-și săgețile ucigătoare, fie folosindu-se de vrăji devastatoare. După cum spuneam, standard și ușor de intuit.





Vrăji, arcuri și alte obiecte contondente

Și că tot veni vorba despre spellcasting, putem spune că avem la dispoziție, pe lângă o carte de vrăji impresionantă, două "tipuri" de magie. Cea clasică, normală, ce include vrăji ofensive și defensive clasice, de la fireballs la ice lance, de la stoneskin la mai știu eu ce șmecherie, precum și cea "specială", cu vrăji extrem de puternice (și care, probabil, vor costa mana de ne vor îndoi). Printre acestea, de remarcat ar fi Grim Reaper-ul, un summon spell excelent realizat care îl aduce pe câmpul de luptă pe însuși monstrulețul de coșmar, un monstruleț care va rezolva rapid chiar și cele mai complicate probleme. Demoni, săbii gigantice care se mișcă singure, precum și multe altele, toate acestea vor face parte din arsenalul castelelor noastre, iar diversitatea vrăjilor ni s-a părut, cel puțin la o primă impresie, cum nu se poate mai salutară. Cu siguranță, jocul de față va avea un cuvânt de spus pe scena TBS-urilor.

Din păcate, foarte mult timp nu am putut petrece pe coclaurile mioritice ale lui King's Bounty, însă chiar și minutele de imersiune au scos la iveală un produs cu potențial. Jocul ar cam trebui să se afle pe ultima sută de metri în ceea ce privește procesul de producție, grafica, după cum spuneam, arată incredibil de bine pentru un gen în care nu se pune, în mod normal, un accent deose-

bit pe acest aspect. Harta este foarte bine detaliată, fiecare florică, fir de iarbă sau creatură fiind desenată cu mare atenție și cu dragoste aproape parentală.

Despre creaturi, acestea arată rezonabil, în special creaturile "epice", dragonii, demonii, în timp ce oamenii, piticii sau alte minunății "normale" arată... ei bine, normal, fără a te lăsa în mod deosebit pe spate; însă nici nu sunt de aruncat la gunoi. Varietate cât cuprinde, nuanțe de culori din belșug și foarte bine alese, animații bune, ce mai, jocul se prezintă plăcut privirii. Dacă asta contează pentru vreun TBS-ist.

În ceea ce privește coloana sonoră, producătorii au decis să urmeze un trend clasic, cu o muzică liniștită și extrem de relaxantă care, în anumite momente aduce izbitor de tare cu cea din *Heroes of Might and Magic*. Mai mult, producătorii au decis să împărtășească cu noi câteva dintre track-uri, pe care le-au pus la dispoziția amatorilor pe site-ul oficial al jocului.

King's Bounty și-a făcut, se pare, deja apariția pe teritoriul Mamei Rusia, unde a încasat scoruri colosale, urmând a vizita și Europa și America de Nord cât de curând. Personal, sunt un mare devorator de TBS-uri, în special de TBS-uri fantasy. Așteptăm cu interes să-l punem la încercare.

DOOM'NEZEU

paul@pcgames.ro



Producător: Volition Publisher: THQ Termen: TBA 2009



Red Faction Guerrilla

GeoMod vă sună cunoscut? Dacă nu, atunci hai s-o lămurim și pe asta: GeoMod este numele de față mare al engine-ului fizic pe care au fost construite niște FPS-uri "obscure" mai exact două la număr, **Red Faction** și sequel-ul său, foarte sugestiv intitulat **Red Faction 2**. Ce-ți poate veni în minte când te gândești la acestea? Un gameplay solid, o atmosferă

foarte bine conturată, acțiune cu carul și piesa de rezistență, engine-ul fizic ce-ți permitea să spulberi mediul înconjurător dacă ți-ai uitat cheile acasă... Ce vremuri, dom'le, ce vremuri!

Din nou în roșu

Primele două jocuri ale seriei au fost, hai să le zicem, niște promotoare în ceea ce privește mediul destructibil într-un shoo-

ter pur-sânge. Toată chestia asta cu distrugerea mediului înconjurător a fost cel puțin simpatcă, puteai sculpta decorul după cum îți tuna în acel moment, o ușă inaccesibilă putea fi ocolită prin pereții de lângă, asta cu condiția să ai o piesă de armament ce lovește serios.

În ceea ce privește alte aspecte, de pildă gameplay-ul, nu s-au observat prea mari diferențieri

față de alte shootere din acea perioadă. Probabil cel mai interesant aspect a fost decizia producătorilor de a plasa acțiunea în viitorul apropiat, nu oriunde, ci taman pe planeta roșie, Marte, unde oamenii au stabilit o colonie de minerit pentru extragerea minereurilor prețioase din străfundurile planetei.

Dacă acțiunea predecesorilor se desfășura într-un mod linear,



cât se poate de straight-forward (asta ca să nu zic scriptat) și cu preponderență indoor a nivelurilor, asta nu înseamnă că în **Guerilla** vom urma orbecăind în neștire aceeași rețetă.

Producătorul Volition ne promite că jocul va lua o turnură masivă. Singurul lucru ce va lega jocurile seriei laolaltă e numele, căci în **Guerilla** s-a optat pentru o modificare completă atât în ceea ce privește gameplay-ul cât și motorul grafic, ambientarea și alte celea. Cine a fost mai ager la privire, a observat că acest joc poartă marca "Action", așa că acesta va fi un third person shooter ca la carte.

Mai mult decât atât, acțiunea se va desfășura tot pe planeta Marte, dar va avea parte de un ritm cu totul schimbat. Din ceea ce se poate observa în screenshot-uri, nu ne-ar mira prea tare dacă am vedea și un strop de tactică pitit pe undeva prin joc. Bine, nu cred că ar trebui să ne înfierbântăm prea tare de pe acum, probabil conceptul de echipă va fi

scump la vedere, dar cert e că jocul ne cere să fim mai calculați în luptele în care ne avântăm, căci și proiectilele și cartușele adversarilor au capacitatea de a sculpta mediul, astfel încât te poți trezi că zidul trainic de beton după care te-ai adăpostit se sfărâmă sub foc susținut. Astfel, o bună cunoaștere a mediului, a materialelor și proprietăților acestora se va dovedi imperativă dacă nu vrei să dai ortu' popii prematur.

Redpeace

Vorbind aici cu atâta ardoare despre acest mediu din joc, ar trebui să precizez că acum vom da nas în nas cu suprafața planetei Marte, iar când zic suprafață, zic întinderile și pustiurile planetei. Așa că vom avea de-a face cu un mediu cât se poate de outdoor, vast și explorabil cât vei putea vedea cu ochii. Cel puțin teoretic, sună foarte bine și tentant în aceeași măsură. Dacă îmi este permisă comparația, gândiți-vă la un soi de **Freedom Fighters** spațial. Și nu degeaba am ales acest joc spre





comparație, căci în mod similar, nenea miner cu care vom juca, face parte din aceeași organizație paramilitară sau, mai corect spus, mișcare de rezistență Red Faction. Aceștia au ca și aliați membrii armatei Earth Defense Force, și scopul lor este eliberarea de sub atacurile agresorilor, deocamdată rămași anonimi. Stați liniștiți, nu este vorba despre clasicii extraterestrii mici cu ochi gri ce vor să subjuge omenirea, ci mai probabil, vreo grupare de smugglers sau bandiți. Din câte am înțeles, în spatele atacurilor e chiar armata EDF, așa că probabil vom vedea niște răsturnări de scenariu interesante.

Pentru a putea aborda adversarii dușmănoși, vom avea la dispoziție un arsenal la fel de variat precum în sequel, compus din ciocane pneumatice specifice minerilor, aidoma celor din **Unreal Tournament**, pistoale, mitraliere, puști cu lunetă, arme futuriste cu plasmă, lansatoare de rachetă, mine antipersonal, pachete explozibile și multe altele. Cu cele din urmă garantat vom putea restructura relieful planetei după pofa de distrugere a fiecăruia.

Dacă tot avem ocazia să explorăm mediul marțian, vehiculele prezente în joc ne vor înlesni considerabil această activitate. Nu

numai că sunt mult mai bune decât clasicul mers pe jos, dar acestea au și felurite arme atașate, precum mitraliere de calibru greu sau lansatoare de rachete, făcându-le ideale pentru a intra ca-n pită într-un grup de soldați.

Producătorii ne spun că vom avea posibilitatea de a lua misiunile după bunul plac. De pildă, ajungem într-o așezare umană care forfotește de lume și abordăm misiunile care ne apar pe HUD, la alegere. Multe dintre acestea vor fi misiuni secundare, bonus, așa că rejucabilitatea este garantată.

Chestia simpatică prezentă în joc este tocmai procesul de terraformare a planetei roșii, astfel, după cum a menționat mai sus, ne vom întâlni în aventurile noastre cu felurite așezări umane, poate chiar metropole.

Cert e că individul nostru se plimbă pe suprafața planetei fără costum de protecție, lucru ce denotă prezența oxigenului în atmosferă. Foarte elaborat.

Ultima noutate ce-și face loc aici este posibilitatea de a recruta civili de rând, membri Red Faction sau, mă rog, orice om care vrea să se alăture cauzei pentru care lupti tu. Nu este un feature inovativ în domeniu, dar în orice caz, un ajutor în plus nu strică niciodată.

Cam atât stimabililor. Avem în față un proiect simpatic, chiar am putea spune, o cotitură în seria **Red Faction**.

Până în 2009 mai este ceva vreme, probabil detaliile vor catadicsi să apară într-un număr mai mare.

Până atunci așteptăm jocul și implicit versiunea de test ca să ne lămurim odată ce dracu' poate să fie așa de atractiv la o planetă stearpă când nu ai nici măcar o bere rece să mai înveselești atmosfera...

FELDMARESCHALL
vlad@pcgames.ro

DINCOLO DE
AZEROTH...

LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE
energile mistice
ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ

DEZLĂNTUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei



DISPONIBIL ACUM

12+

www.pegi.info

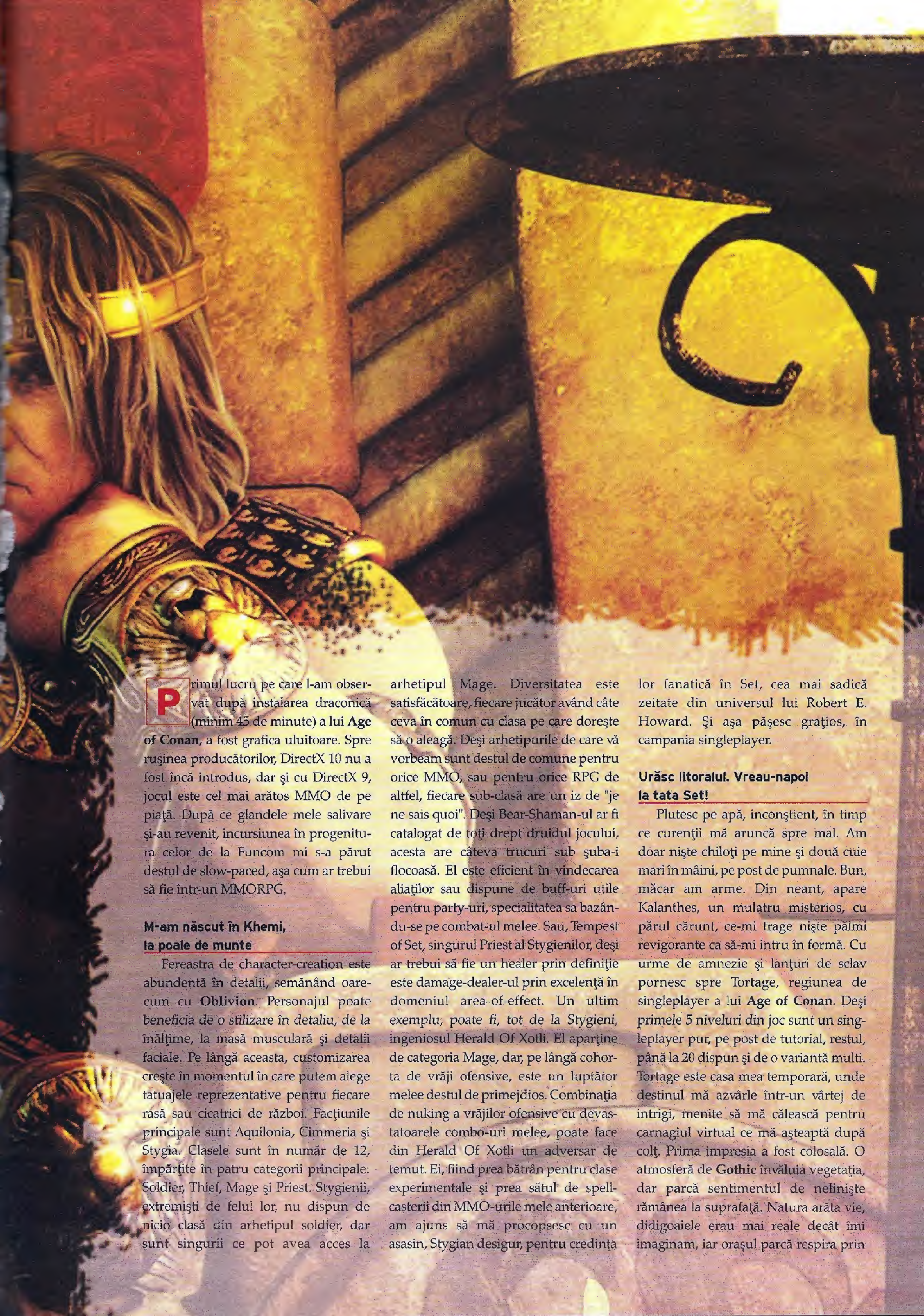
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Age of Conan

Hyborian Adventures

În al cincilea an de munci chinuitoare pe plantația de bumbac a Eidos-ului, Funcom a reușit să aducă pe piață Age of Conan - Hyborian Adventures. Jocul acesta a devenit un hype din momentul în care a susținut că va revoluționa MMO-ul printr-o grafică next-gen și un sistem inovator de combat real-time. Deși Mesia nu s-a pogorât încă pe plaiurile MMORPG-urilor, Age of Conan se dovedește a fi o alternativă mai mult decât abordabilă pentru cei sătui de fostele MMO-uri prin care și-au pierdut bucăți consistente din viața personală.



Primul lucru pe care l-am observat după instalarea draconică (minim 45 de minute) a lui **Age of Conan**, a fost grafica uluitoare. Spre rușinea producătorilor, DirectX 10 nu a fost încă introdus, dar și cu DirectX 9, jocul este cel mai arătos MMO de pe piață. După ce glandele mele salivare și-au revenit, incursiunea în progenitura celor de la Funcom mi s-a părut destul de slow-paced, așa cum ar trebui să fie într-un MMORPG.

M-am născut în Khemi, la poale de munte

Fereastra de character-creation este abundentă în detalii, semănând oarecum cu **Oblivion**. Personajul poate beneficia de o stilizare în detaliu, de la înălțime, la masă musculară și detalii faciale. Pe lângă aceasta, customizarea crește în momentul în care putem alege tatuajele reprezentative pentru fiecare rasă sau cicatrici de război. Facțiunile principale sunt Aquilonia, Cimmeria și Stygia. Clasele sunt în număr de 12, împărțite în patru categorii principale: Soldier, Thief, Mage și Priest. Stygienii, extremiști de felul lor, nu dispun de nicio clasă din arhetipul soldier, dar sunt singurii ce pot avea acces la

arhetipul Mage. Diversitatea este satisfăcătoare, fiecare jucător având câte ceva în comun cu clasa pe care dorește să o aleagă. Deși arhetipurile de care vă vorbeam sunt destul de comune pentru orice MMO, sau pentru orice RPG de altfel, fiecare sub-clasă are un iz de "je ne sais quoi". Deși Bear-Shaman-ul ar fi catalogat de toți drept druidul jocului, acesta are câteva trucuri sub șuba-i flocoasă. El este eficient în vindecarea aliaților sau dispune de buff-uri utile pentru party-uri, specialitatea sa bazându-se pe combat-ul meele. Sau, Tempest of Set, singurul Priest al Stygienilor, deși ar trebui să fie un healer prin definiție este damage-dealer-ul prin excelență în domeniul area-of-effect. Un ultim exemplu, poate fi, tot de la Stygieni, ingeniosul Herald Of Xotli. El aparține de categoria Mage, dar, pe lângă cohorta de vrăji ofensive, este un luptător meele destul de primejdios. Combinația de nuking a vrăjilor ofensive cu devastatoarele combo-uri meele, poate face din Herald Of Xotli un adversar de temut. Ei, fiind prea bătrân pentru clase experimentale și prea sătul de spell-casterii din MMO-urile mele anterioare, am ajuns să mă procopsesc cu un asasin, Stygian desigur, pentru credința

lor fanatică în Set, cea mai sadică zeitate din universul lui Robert E. Howard. Și așa pășesc grațios, în campania singleplayer.

Urăsc litoralul. Vreau-napoi la tata Set!

Plutesc pe apă, inconștient, în timp ce curenții mă aruncă spre mal. Am doar niște chiloți pe mine și două cuie mari în mâini, pe post de pumnale. Bun, măcar am arme. Din neant, apare Kalanthes, un mulatru misterios, cu părul cărunt, ce-mi trage niște palme revigorante ca să-mi intru în formă. Cu urme de amnezie și lanțuri de sclav pornesc spre Tortage, regiunea de singleplayer a lui **Age of Conan**. Deși primele 5 niveluri din joc sunt un singleplayer pur, pe post de tutorial, restul, până la 20 dispun și de o variantă multi. Tortage este casa mea temporară, unde destinul mă azvârle într-un vârtej de intrigi, menite să mă călească pentru carnagiul virtual ce mă așteaptă după colț. Prima impresia a fost colosală. O atmosferă de **Gothic** învăluia vegetația, dar parcă sentimentul de neliniște rămânea la suprafață. Natura arăta vie, didigoaiile erau mai reale decât îmi imaginam, iar orașul parcă respira prin

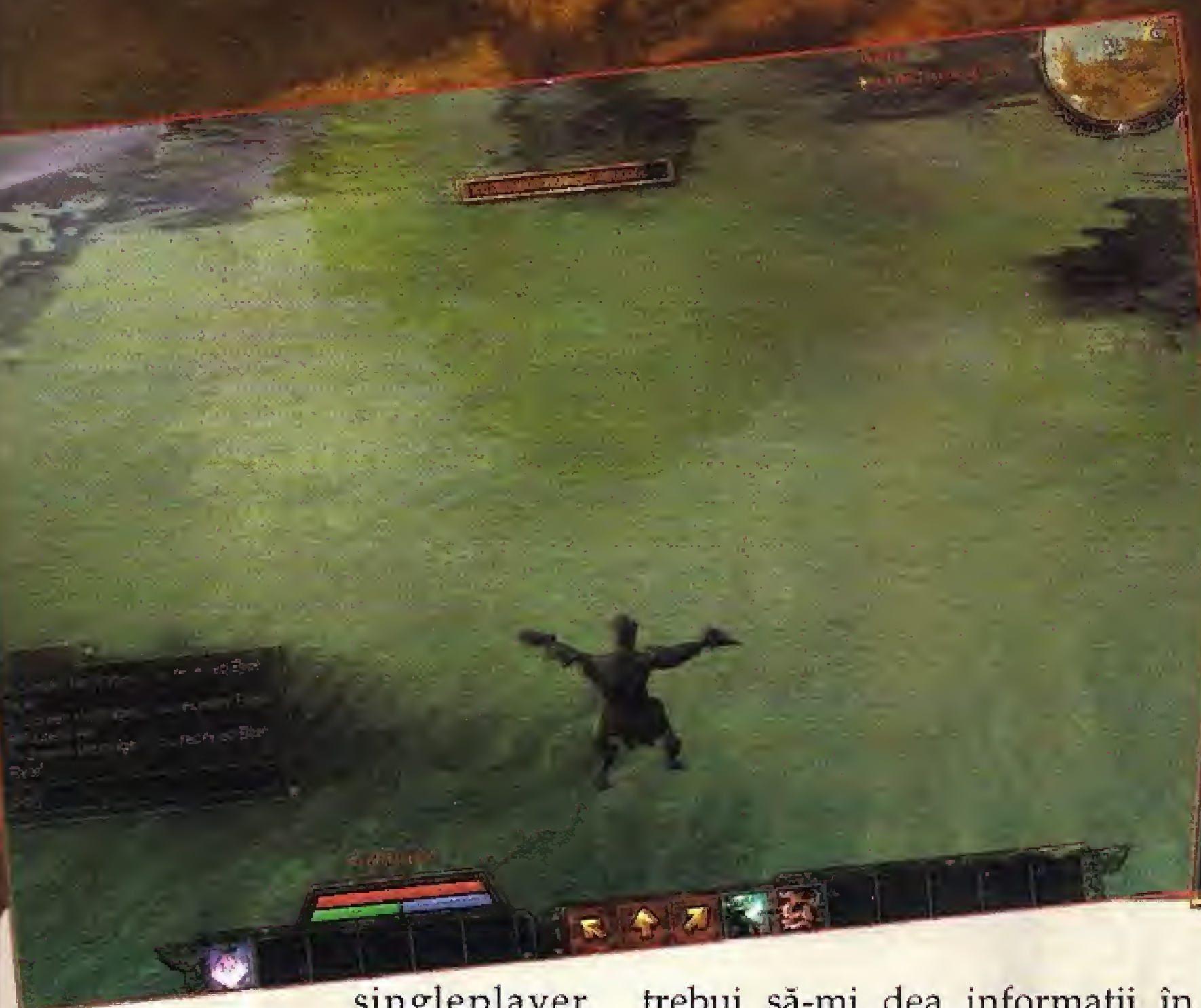


toți porii. Între timp îmi schimbasesem cuiele cu niște pumnale ruginite, cât de cât acceptabile ca să-mi pot duce la bun sfârșit treburile de asasin.

Dintr-un quest în altul, de la un nivel la celălalt, apuc să dau de Destiny Quests. Acestea sunt tipice pentru fiecare clasă din joc și reprezentative, de asemenea, pentru fiecare facțiune. Feeling-ul de RPG este ridicat aici prin modalitățile de terminare a quest-urilor. Un gardian în tone de armură și cu o secure pe măsură va lăsa un covor de cadavre în urma sa, în timp ce un hoț se va strecura tiptil printre adversari și le va fura lucrurile de preț chiar de sub nas. Destiny Quest-ul mă

aruncă într-o poveste ce-l are pe Strom în frunte, un lider al orașului, care și-a strâns o armată vrednică de Călugăreni și vrea să subjuge orașul Tortage. Ca și cum asta nu ar fi de ajuns, mai aflu că Strom lucrează pentru Thot-Amon, unul dintre cei mai temuți demoni din toată Hyboria. Acu' chiar că se îngroșă gluma. Termin quest-urile rapid, fiind ținut lipit de monitor de modul ingenios în care a fost concepută fiecare aventură. Voice-acting-ul fiecărui NPC este realizat remarcabil, iar atmosfera este excelentă. Mai apoi, modul în care sunt scrise quest-urile te fac să te simți într-un RPG de primă mână. Domnii care s-au îndelețnicit cu scenariul se pare că au fost tare iscusiți într-ale condeiului, așa că e o plăcere să citești fiecare linie de dialog. Deși majoritatea quest-urilor se rezumă la omorât X oameni sau monștri, sau să strângi Z obiecte, modul de realizare a quest-urilor este lăudabil. Mai mult, partea



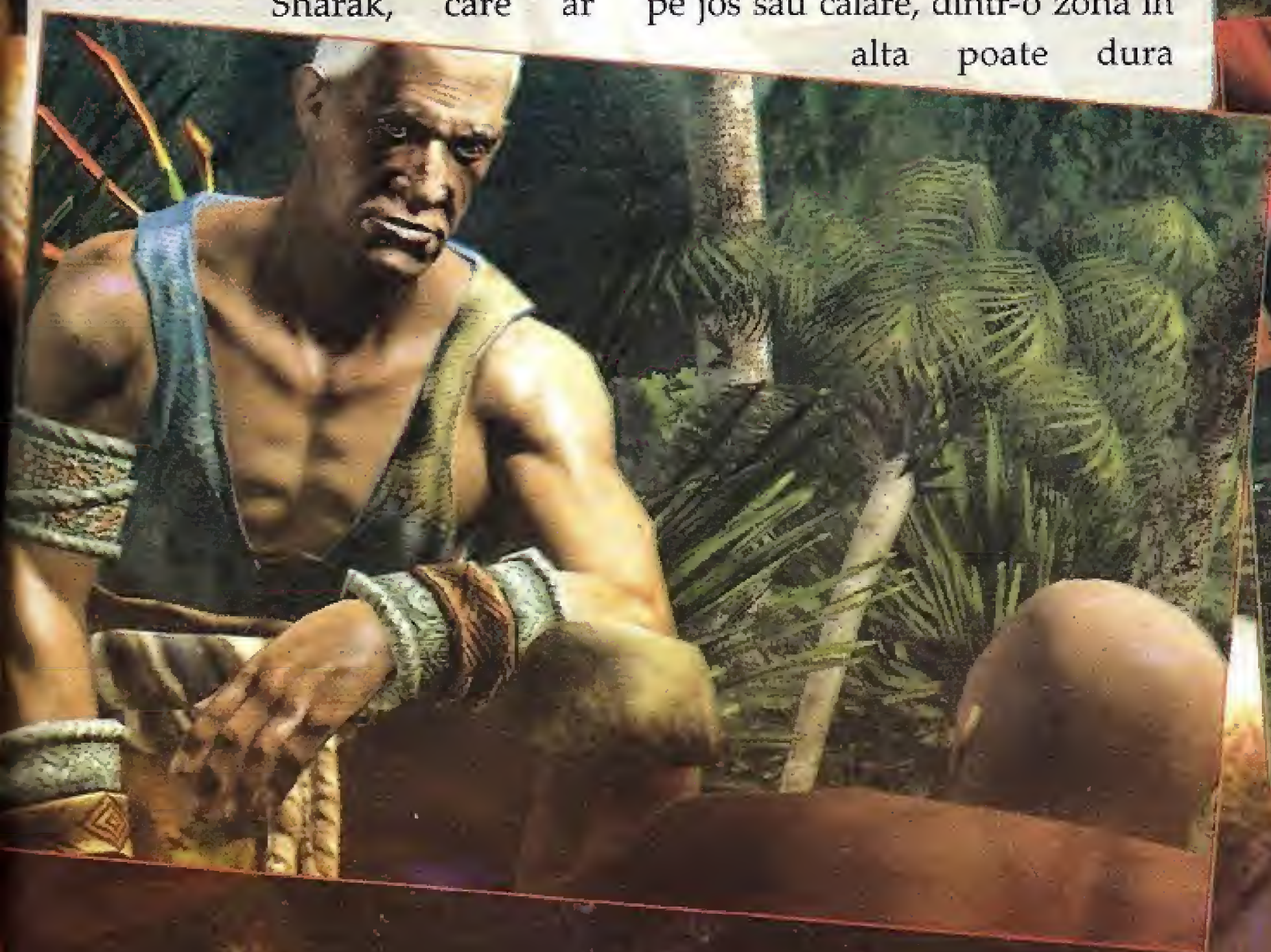
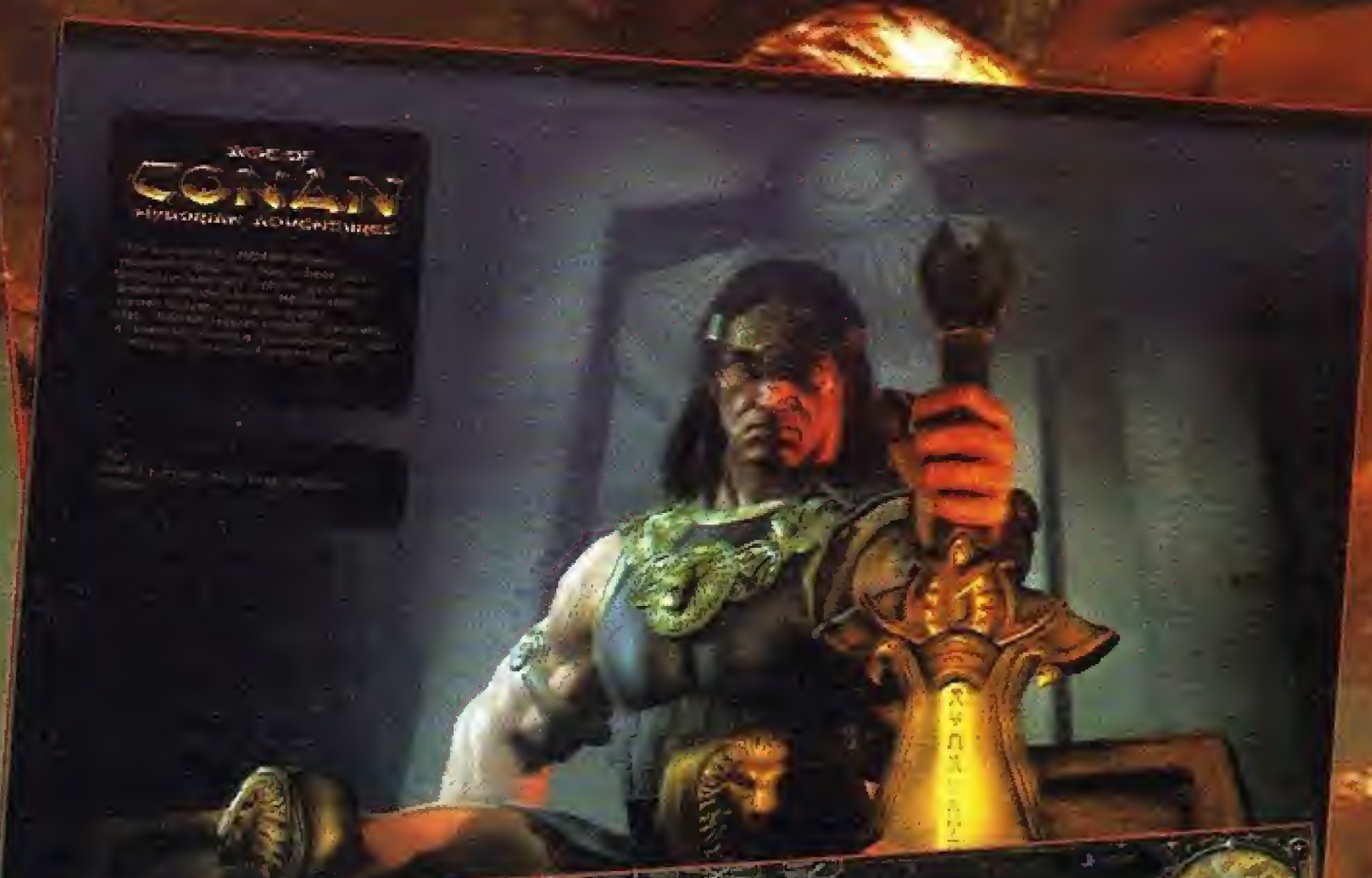


singleplayer beneficiază și de alte tipuri de misiuni. Printre altele, aș vrea să amintesc schimbarea unei sticlute cu sânge de virgină cu o sticlută cu sânge provenit de la o prostituată sau, să tragi cu urechea la o conversație dintre două căpetenii, fără a fi descoperit, ș.a.m.d. Foarte aproape de nivelul 20, eram gata să dau nas în nas cu Strom însuși, și să-l servesc cu o friptură de daggere. Deja eram pregătit să las în urmă Tortage și să mă-ndrept spre casă. Dar nu cu mâna goală, ci cu o beregată de Strom pe post de trofeu. În momentul reușitei și al eliberării orașului Tortage de sub dominația totalitară, același misterios Kalanthes îmi dă voie să mă întorc acasă la nisipurile calde a Stygiei, împreună cu un pumn de informații utile ca să scap de amnezie. În capitala Stygiei, Khemi, se află o altă persoană, la fel de misterioasă, pe nume Sharak, care ar

trebui să-mi dea informații în legătură cu trecutul meu încetșat. Acesta va fi ghidul personajului nostru în firul epic al lui **Age of Conan**. Deși am intrat deja într-un MMO pur-sânge, fiecare personaj va avea câteva zone instanțate și câte un mentor cu misiuni noi, pentru a-și îndeplini destinul și, mai apoi, să-și joace rolul în mecanica universului Hyborian.

Lumea lui Conan

Age Of Conan este visul oricărui RPG-ist obsedat de explorare. Deși încă nu există multe zone deschise pe harta Hyboriei, acele puține teritorii de quest-ing și nu numai sunt imense. Aici se simte prima dată lipsa sistemului de fast-travel, atât de bine-cunoscut și dezvoltat în alte MMO-uri. Mersul pe jos sau călare, dintr-o zonă în alta poate dura





extrem de mult, dar, spre fericirea jucătorului, fiecare teritoriu al Hyboriei este extrem de bine realizat. Level-designerii ar trebui să se îmbete săptămânal în cinstea muncii lor. Nu există hectar virtual fără câteva detalii care să lase jucătorul cu bale în colțul gurii. De la deșertul Stygian, la câmpiile verzi ale Aquiloniei sau la munții înzăpeziți ai Cimmeriei, toți au câteva reține de spălat prin această lume fantastică. Unele texturi par mai spălate, dar asta se vede cu ochiul liber după multe ore petrecute în joc, când deja iubirea față de ambient ajunge cote maxime, iar câteva glitch-uri nu mai au nici un efect asupra ta. Dacă Tortage reușește să facă o primă impresie colosală, design-ul celor trei regate rivale fac din Age of Conan o oază de plăceri vizuale. Problema inițială a orașului Tortage este că e o zonă de start pentru toate rasele, respectiv toate clasele. Înainte să îmbrace straiele de asasin, am încercat roba unui necro-

mancer. Inițial, sună bine, dar dacă vrei personaje multiple, primele 20 de niveluri de quest-uri single, respectiv multi ar putea să pară ca un drum bătut de prea multe ori, iar plictiseala sau frustrarea ar putea să apară. Totuși trebuie să menționez că, momentan, există o limită de șase personaje pe fiecare server, așa că fiecare clasă nu poate fi încercată pe același server, ceea ce poate părea un pic frustrant pentru cei care și-au făcut deja prieteni pe un realm existent. Oricum, după nivelul 20, lucrurile iau o întorsătură bună din punctul de vedere al diversității, iar cu hărțile superbe pe care Hyboria le deține, varietatea de gameplay sare pe făgașul cel bun. Dar acest paradis variat nu ar ajuta la atmosfera în-game fără coloana sonoră de excepție pe care o are Age Of Conan. Nu toate zonele au melodii lor proprii, în unele locații atmosfera bazându-se pe liniștea apăsătoare a unui ținut bântuit, părăsit, ș.a.m.d. În schimb, orașele și satele din Hyboria beneficiază de o coloană sonoră de excepție, ce se potrivește de minune cu locațiile jocului. Tavernele Stygiei vor musti de muzică orientală, în

Mounts



The Rhino

Rinocerul este un mount versat, util și pentru atacuri, dar și cât de cât agil pentru a putea evita unele conflicte. De pe rinocer, cam toate combo-urile sunt interzise, dar putem folosi mount-ul în sine ca și armă, în majoritatea timpului. Rinocerul este binecuvântat și de un charge devastator, iar mărirea sa îl face potrivit și în bătăliile de asediu deoarece are forța necesară să doboare clădiri. În același timp, are beneficiul să fie un mount echilibrat, cu destulă viteză de deplasare și o bară de hit-points respectabilă.

The Horse

Calul este cel mai des întâlnit mount din Hyboria. Acesta este și cel mai manevrabil dintre cele trei posibile. Majoritatea combo-urilor și majoritatea vrăjilor nu se pot casta de pe mount-uri, dar calul totuși permite câteva atacuri din repertoriul personajelor. De asemenea, este cel mai agil mount, putând fi folosit în luptă ca și un instrument de atacuri hit-and-run. Partea proastă este că acesta stă foarte prost la capitolul hit-points, el putând fi doborât doar din câteva lovituri.



The Mammoth

Călăre pe un mamut, nu ți-e frică de umbra ta. Este cel mai masiv mount din Hyboria și, în același timp, cel mai încet. Viteza de deplasare este scăzută considerabil, dar forța sa este invers proporțională. Mamutul dispune de o tonă de hit-points, iar ca și în combat, ne vom folosi de corpul său masiv și de fildeșii săi pe post de arme. Asemenea rinocerului, mamutul este o armă de nădejde atunci când e vorba de asediu battles, acesta având un damage colossal împotriva clădirilor.



timp ce în ținuturile Cimmeriei, fiecare piesă are un iz de marș de război. De asemenea, în timpul luptelor, sunetul își iese din melancolie, și devine mai ritmat, pe măsură ce intensitatea bătăliei crește. Sunetul din Age of Conan

merită o medalie de aur, mai ales pentru că tonele de melodii ambientale cuprind toată lumea Hyboriei, nu doar zone prestabilite. Apoi, urmează voice-acting-ul personajelor. Acesta este limitat momentan doar la orașelul

Tortage. Aici, fiecare personaj dispune de o voce proprie, iar calitatea cu care dialogurile ajung în boxe este excepțională.

Reinventăm masacrul

Punctul forte cu care iese în

evidență Age of Conan e sistemul de luptă. Sistemul de click-and-wait a dispărut, lăsând în locul său un sistem real-time mai mult decât competent, deși, parcă un pic haotic la început. Aici, luptele mele sunt formate din combo-

LIVE Erotic SMS Chat! Contacte in direct prin SMS! Fete doritoare de sex, relatii, aventura!

Trimite numele fetei dorite prin SMS la 1590 (ex: GMAAndra) si intri in legatura directa cu ea! Fiecare mesaj primeste un raspuns garantat!

Tarif: 1.1E/1.4\$+TVA per SMS in functie de retea

Numar valabil in Vodafone, Orange, Cosmote

CONTACTE IN DIRECT LA 1590! NONSTOP



GMAncă

"Buna, iubire. Sunt o dulceata de fata, fara inhibatii, plina de viata si pasionala. Imi plac excursiile, plimbarile in aer liber, baietii atletici si sportul. Sunt foarte 'nebnutata' si as vrea sa fii si tu la fel! Daca vrei sa ne cunoastem astept mesajul tau, sau suna-ma la 1590!"



GMDeea

"Hey, baieti! V-ati plictisit? Sunt o focuasa jucausa si va astept sa ne cunoastem cat se poate de bine. Va promit ca nu va voi lasa sa va plictisiti nici macar o clipa! Dar pentru asta trebuie sa faceti voi primul pas! Ma gasiti oricand prin SMS la 1590, sau daca vreti sa ne auzim sunati la 1590. Pupici si va astept!"



GMIna

"O fata misterioasa asteapta baieti dez-inhibati, plini de imaginatie si dornici de aventura. Daca esti asa cautam si lasa-te prins de mrejele misterului si ale aventurii. Nu sunt prea rabdatoare, asa ca grabiti-va! Astept un SMS din partea voastra la 1590. ACUM!"

GMCrystal

"Vrei sa ne cunoastem? Eu te astept! Sunt blonda, sunt plina de viata si imi plac provocarile. Pericolul il am in sange si nu ma dau inlatari de la nimic. Vreau barbati cu spirit de aventura si plini de viata! Cautam prin SMS la 1590 si lasa-te dus de val!"



GMAAndra

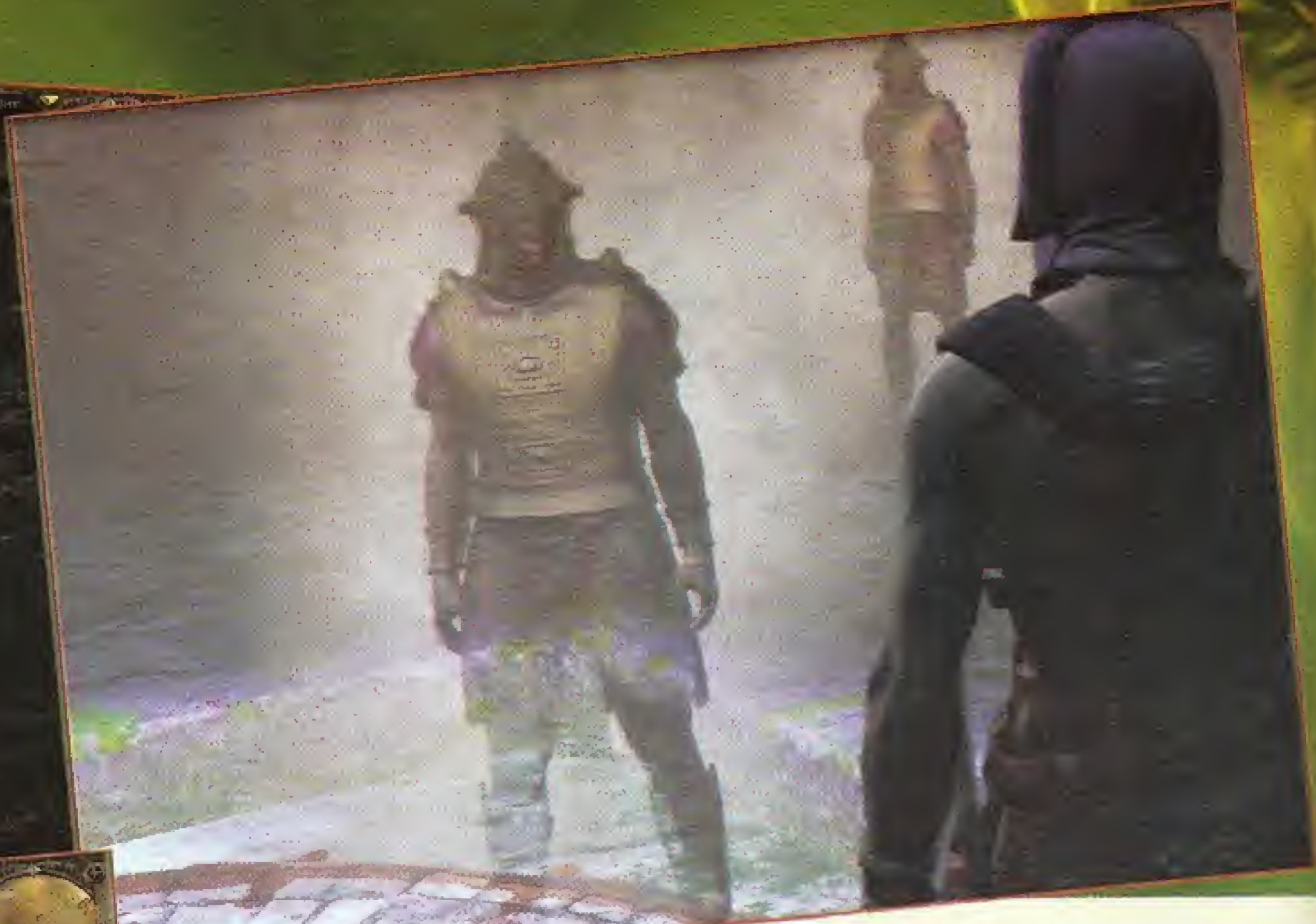
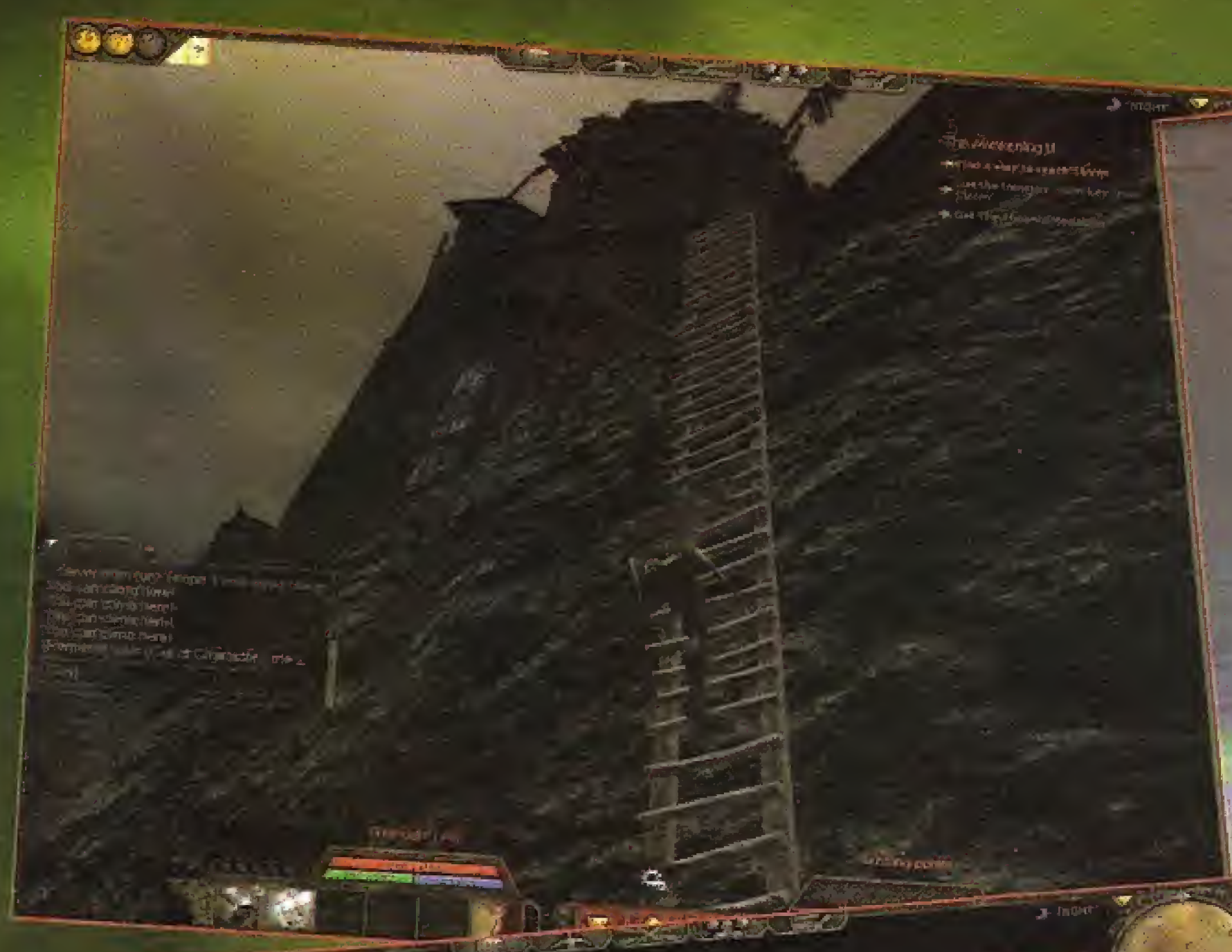
"Te-ai gandit vreodata ca viata e prea scurta ca sa ratam orice ocazie de-a cunoaste oameni noi si interesanti? Eu m-am gandit si de aceea vreau sa te cunosc cat mai repede. Prea multe despre mine nu-ti spun, decat ca sunt jucausa. Daca vrei sa afli mai multe scrie-mi prin SMS la 1590!"



GMela

"Daca vrei sa cunosti o fata care stie ce in-seamna sa traiesti cu adevarat si stie sa faca un barbat sa simta ca traieste, cautam! Ce pot sa-ti spun despre mine este ca sunt putin timida la inceput, sunt romantica si misterioasa, dar te voi lasa sa ma descoperi putin cate putin. Trimite-mi un SMS la 1590. Te sarut dulce si te astept cat mai curand :-)"





uri. În momentul în care apeși butonul unui combo, apar pe ecran icoane cu tastele de atac pe care trebuie să apeși ca un combo să funcționeze așa cum trebuie. Ai trei taste de atac, plus încă două după nivelul 40. Deși până la mid-level combo-urile par floare la ureche, în apropierea nivelului maxim, pe lângă tasta ce pornește combo-ul, mai există încă șapte taste ce trebuie combinate pentru a avea un combo de succes. La casteri, treaba nu e foarte complicată. Casting-time-ul este tipic, ca în orice MMORPG, dar clasa unde apar câteva diferențe minore în gameplay e cea a asasinului. El dispune de două stance-uri. Prima este Lotus, axată pe otrăvuri, iar a doua Unholy, axată pe damage-ul unholy. Ei, în stance-ul din urmă, avem șansa ca fiecare combo să producă un Soul Fragment. Dacă vrei, Soul

Fragments este doar denumirea mai cu moț a "combo points" unui rogue din *World of Warcraft*. În *Age of Conan*, acestea nu sunt puncte care încarcă un finishing move, ci sunt o resursă a asasinului în timpul luptei, abilitățile sale mai avansate necesitând unul sau mai multe Soul Fragments. Abilitățile noi ale fiecărui personaj sunt învățate fără un trainer anume și vor apărea aproape la fiecare level-up. Deși combo-urile învățate nu sunt extraordinar de numeroase, o versiune mult mai puternică a unor combo-uri deja existente vor fi valabile la majoritatea level-up-urilor. Apoi, după level 10 avem de-a face și cu feature-urile. Dacă sunteți obișnuit cu tree-ul de talente din *World of Warcraft*, atunci feature-urile din *Age of Conan* vor părea izbitor de asemănătoare. Avem tot trei mari categorii pentru fiecare clasă, dar numai două dintre aceste categorii sunt speciali-



Orașele principale

Tortage

Tortage este locația de început al lui Age of Conan, indiferent de rasa sau clasa aleasă. Zona este frumoasă, colorată, plină de vegetație, dar și de primejdie la tot pasul. Tortage este un orașel de pirați, cu o atmosferă aparte și cu niște personaje memorabile. Orașelul, deși mic în suprafață, pare mult mai animat decât restul orașelor, în mare parte datorită NPC-urile care dispun de voice-acting complet.



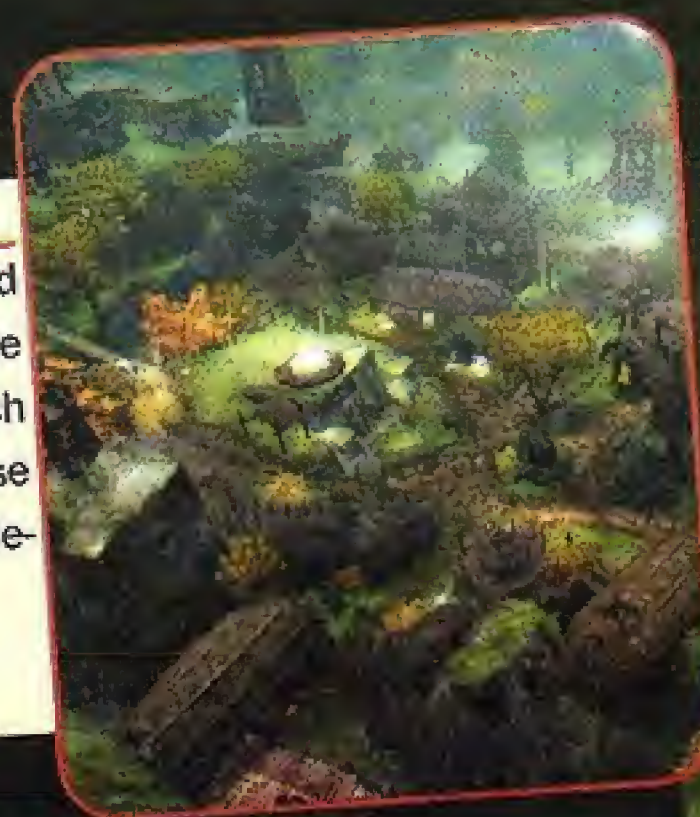
Tarantia

Tarantia este casa Aquilonienilor, capitală falnică și oraș binecuvântat de Mitra. Aici, arhitectura este colosală, marmura albă acoperind aproape fiecare centimetru al străzilor. Orașul este viu, cu o personalitate aparte și plin de negustori la tot pasul. Oricine trece prin Tarantia, lasă arma jos ca să poată admira clădirile falnice și arhitectura. Statuile gigantice veghează la tot pasul, iar trecătorul are timp de răgaz pe străzile acesteia.



Connarch

Tipic pentru o așezare Cimmeriană, Connarch se află între munți, fiind protejat de oaspeți neinvitați. Valea este străbătută de un râu, și de multe păduri ce stau molcome pe poalele munților cu piscuri înzăpezite. Connarch este un punct de legătură între ținuturile de mijloc și zonele primejdioase ale nord-ului, și de asemenea este un punct de reculegere pentru aventurieri ce vin să-și testeze armele contra vietăților din zonele sălbatice.



Khemi

Khemi poate fi considerată bijuteria deșertului. Nu este o așezare prea mare sau extrem de falnică, dar personalitatea orașului este aparte. Statuile în cinstea lui Set sunt la tot pasul, iar atmosfera de oraș oriental este genială. Khemi dispune de un bazar îmbelșugat, de taverna orientale și nu în ultimul rând de sute de șerpi ce deplasează liberi pe străzi. Șerpii fiind animale sfinte pentru Stygieni, acestea au voie să petreacă timp în oricare așezare Stygiană. Omorârea unui șarpe duce la pedeapsa capitală.



zări anuine, a treia categorie constituind un feat-tree cu abilități generale pentru personaj. De asemenea, skill-urile pe care le învață fiecare personaj în decursul aventurilor sale sunt instrumente cheie pentru supraviețuire.

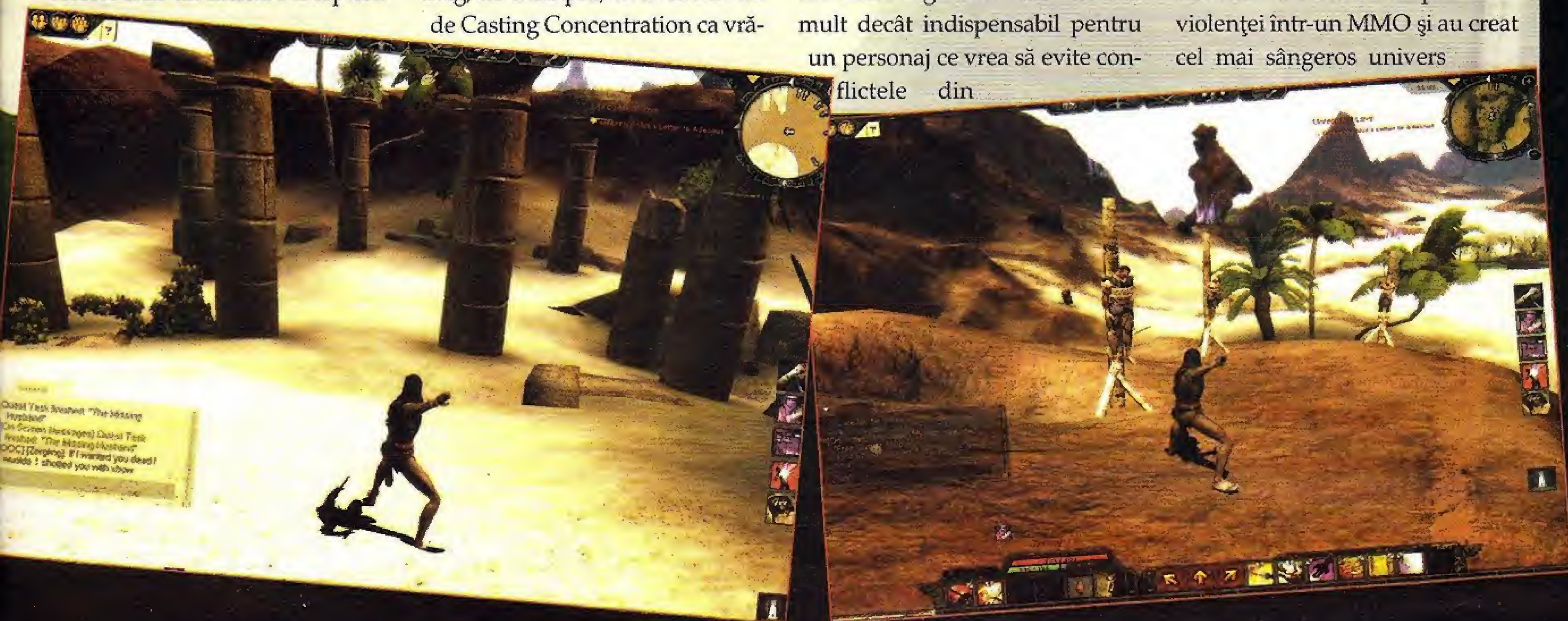
Aceste skill-uri includ Perception

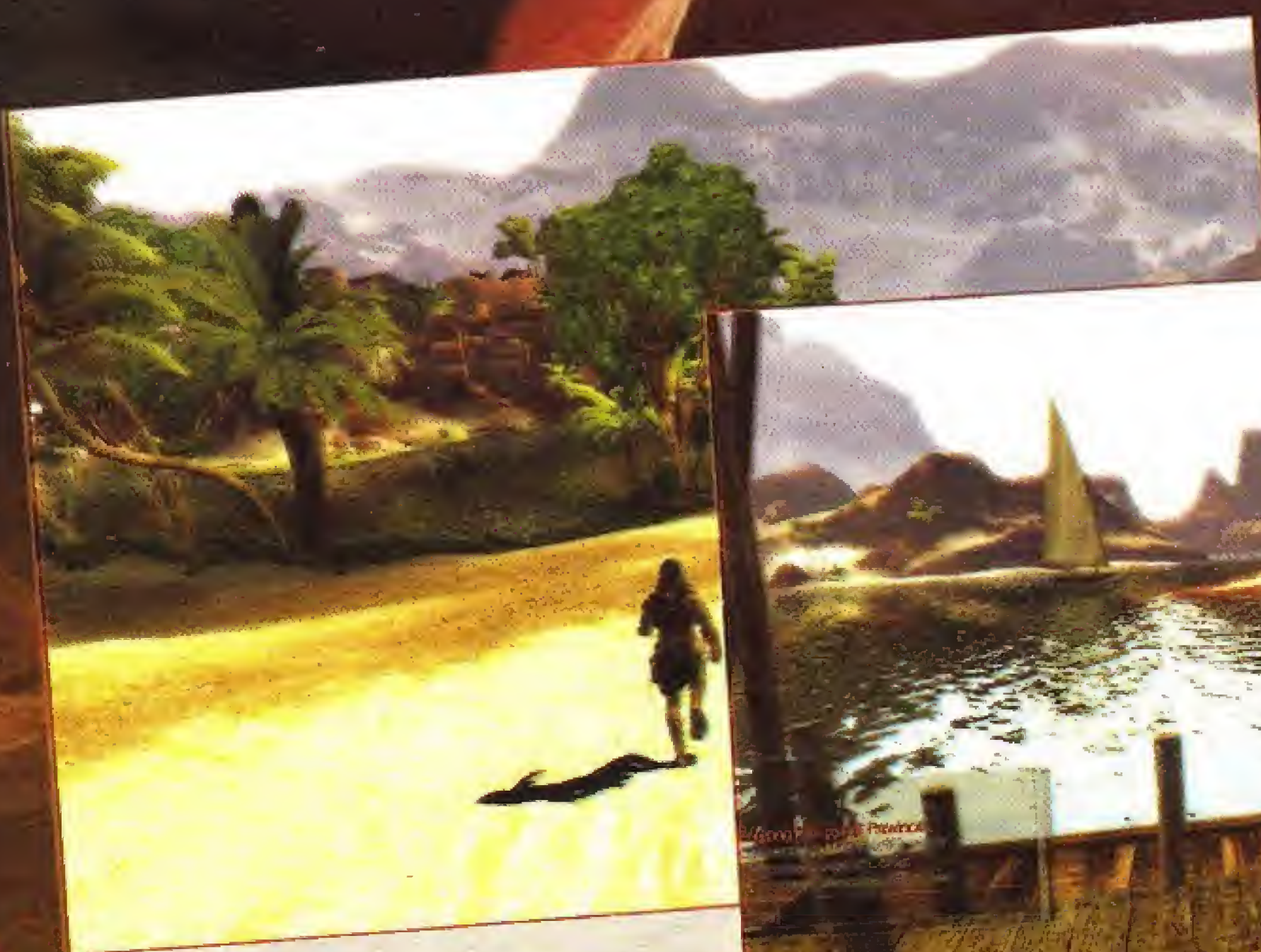
(crește șansa de a detecta adversarii ascunși), Bandaging (crește regenerarea hit-points-urilor atunci când te odihnești) ș.a.m.d. Pe lângă aceste skill-uri generale, fiecare clasă dispune de câteva seturi de skill-uri proprii. Un mag, de exemplu, va avea nevoie de Casting Concentration ca vră-

jile să nu-i fie întrerupte sau de skill-uri ce-i îmbunătățesc regenerarea manei în afara combat-ului. Cei din arhetipul Rogue, la rândul lor, vor dispune de Hiding, Skulk (skill ce determină viteza personajului în Hiding-Mode) sau Climbing. Acest skill este mai mult decât indispensabil pentru un personaj ce vrea să evite con-

majoritatea quest-urilor. Combo-urile, în combinație cu feat-urile și skill-urile unui personaj, creează o varietate halucinantă pentru sistemul de combat real-time. Universul matur al lui Robert E. Howard le-a permis celor de la Funcom să întrecă un pic limita violenței într-un MMO și au creat cel mai sângeros univers

flictele din





existent dintre toate jocurile de tip MMORPG. Sângele sare pe ecran, adversarii pot fi schilodiți sau decapitați etc. Tonele de hemoglobină fac cafeala din *Age of Conan* mult mai atractivă decât în alte jocuri.

PvP și Crafting

Age of Conan s-a declarat din totdeauna un MMO axat pe PvP. Intenția este lăudabilă, dar momentan, mult din conținutul promis putrezește pe vreun raft din sălile studiourilor FunCom. Siege Battle-urile încă nu au fost implementate, modul *Drunken Brawling* nu se arată nicidecum la orizont, iar battleground-urile sunt destul de simpliste momentan. Încă de la mid-level poți intra liniștit în arenele de PvP mini-games. Modurile de joc sunt *Capture The Flag* și *Total Annihilation*. Reușitele sau eșecurile în aceste moduri PvP vor duce la o creștere sau o scădere a experienței PvP. În *Age of Conan*,



după modelul *Lineage 2*, fiecare personaj va dispune de experiență PvP, care îi va crește în mod automat nivelul PvP și accesul la diferitele recompense. Apoi, mounted combat-ul este destul de bug-uit și nu-și face treaba cum trebuie. Uneori putem ataca din șaua unui rinocer, alteori ba.

În orice caz, bocetele fanilor izvorăsc din lipsă de siege-battles, una din cele mai mari atracții ale lui *Age of Conan*. Era vorba că, împreună cu o gildă, se poate construi un oraș întreg (pe nume Battlekeep), cu economia sa proprie, ce poate fi atacat de gilde rivale, care la rândul lor dispun de un battlekeep. Și, deși orașele man-made pot fi construite,

siege-battle-urile tot nu apar la orizont. Personal, am ajuns destul de aproape de mid-level și am fost invitat într-o gildă Stygiană numită "Shades of Set". Organizarea era tipic nemțească, cu fiecare membru la locul lui și cu un respect cazon pentru autoritate. Rating-ul de 18+ își face simțit impactul asupra lumii de joc. Fără prea mulți copii frustrați prin joc, bunul simț pare să fie la el acasă, așa că nu întâlnești imbecili cu atitudine de "I rule. You suck". Ei, în gilda cu pricina, oamenii s-au pus pe treabă și au început să strângă resurse pentru propriul oraș. Costurile sunt colosale, asigurând că nu orice gașcă de ne-inițiați pot să își creeze propriul sat virtual. În acest moment,

Hyboria este

defrișată de multe gilde, ce-și pregătesc battlekeep-ul, în așteptarea unui patch ce să introducă în sfârșit mult așteptatele siege battles. Din păcate, pe lângă faptul că orașele necesită niște costuri exorbitante să fie ridicate, meseriile pot fi învățate abia la nivelul 40. În caz că optezi pentru profesii de gatherer, quest-urile de gathering pot începe la nivelul 20, dar abia la mid-level vei fi numit un proletar în adevărata putere a cuvântului. Sistemul de crafting este extrem de simplist, dar este destul de interesant pentru orice jucător ce optează să-și creeze propriile ustensile în lumea Hyboriei. Fiecare personaj poate să opteze pentru două din cele nouă meserii, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Excepție de la regulă face Arhitectul. Această meserie este considerată încă o știință arcană. Arhitecții sunt indispensabili pentru a putea crea o așezare proprie, deci orice gildă respectabilă va căuta arhi-



Gaute Godager



Acest demn cetățean norvegian, cu un nume destul de franțuzesc parcă, este Lead-Designer-ul care a tras cinci ani împreună cu echipa sa pentru ca noi să ne bucurăm de **Age of Conan**. Pentru necunoscători, domnul Godager a fost unul dintre întemeietorii Funcom și unul dintre oamenii de bază care a creat **Anarchy Online**, un alt MMO ce a avut un impact considerabil pe piața jocurilor online, influențând în special alți creatori în abordarea MMO-urilor într-un spațiu futurist. Gaute Godager a terminat facultatea de psihologie și, spune el, asta l-a ajutat enorm de mult în procesul de creație a lui **Age of Conan**. A analizat cum vrea un jucător să fie văzut într-o lume virtuală, ce așteptări are de la această lume și cum poate fi influențat în mod benefic în timp ce joacă un MMO. **Age of Conan** a apărut cu inovațiile sale de rigoare, dar încă mai are multe patch-uri de scos și mult conținut de arătat publicului până să fie perfect în ochii acestuia.



Pe lângă planurile orașului propriu-zis, ei pot să upgradeze așezarea, dându-i bonusuri prin construirea de ziduri, statui pentru estetică etc. Majoritatea clădirilor dintr-un oraș player-made dau câteva bonusuri întregii ghilde. La un moment dat, orașul unei ghilde poate dispune de un trade-post, precum în capitalele celor trei regiuni existente. Trade-post-ul este un Auction-House, dar parcă mai primitiv. Nu există o licitație propriu-zisă, prețul cerut pe un obiect este prețul final. Deși ideea nu pare genială la prima vedere, acest sistem funcționează foarte bine pentru cei obsedați de comerțul dintr-un MMO, ei fiind în temă cu majoritatea prețurilor de pe server,

putând să facă o avere în foarte scurt timp. De asemenea, utilitatea trade-post-ului se trage de la interfața user-friendly. La trade-post găsim inclusiv banca in-game și poșta. Toate cele trei ferește apar în același timp pe ecran, facilitând foarte mult jocul, fără să obosească jucătorul cu clicuri inutile.

Paradisul e plin de bug-uri!

Age of Conan este MMO-ul cu cel mai mare potențial de pe piață. Dacă Eidos nu erau atât de ahtiați după profit și i-ar mai fi lăsat în pace pe cei de la Funcom câteva luni, **Age of Conan** ar fi fost cea mai senzațională lansare a unui MMO. Eidos a grăbit apariția jocului pe piață, partea tehni-

că fiind aproape catastrofală. Lansarea a fost cât de cât acceptabilă, dar în prima săptămână de la apariție, **Age of Conan** era aproape nejuicabil. La trei săptămâni după lansare, jocul avea deja 1,3 GB de patch-uri... Funcom lucrează pe rupte ca să facă jocul cât mai plăcut, dar câteva gafe tot le-a scăpat, iar fanii devin neliniștiți. Clientul uneori nu își prea face treaba, fiind blestemat de ocazionalele memory leak-uri ce sfârșesc printr-un crash până pe desktop. Serverele, deși nu prea pline, uneori par să nu mai facă față, lag-ul instalându-se liniștit pe PC-urile noastre. Glitch-urile prezente prin Hyboria pot fi ignorate destul de ușor, dar Funcom mai trebuie să lucreze și la unele

quest-uri, acestea fiind imposibil de terminat datorită unor bug-uri stupide. Apoi, zonele de quest-uri sunt puține, mai ales la nivelurile înaintate. Lipsa unei puzderii de quest-uri pentru leveling-up va duce la inevitabilul grind care este la ordinea zilei în **Age of Conan**, mai ales după nivelul 50. Degeaba sunt zonele extrem de mari, dacă sunt extrem de puține. Deși Funcom lucrează din greu să remedieze problemele, fanii nu-și vor uita frustrarea prea repede. Producătorii au anunțat deja un patch consistent pentru sfârșitul lunii iunie, pe nume Kingship, patch ce poate fi considerat un mini add-on. Pe lângă corectarea problemelor de natură tehnică, Kingship va aduce și câteva teri-

LIVE Erotic SMS Chat! Contacte în direct prin SMS! Fete doritoare de sex, relatii, aventura!

Trimite numele fetei dorite prin SMS la 1590 (ex: GMLoli) și intri în legătura directă cu ea! Fiecare mesaj primește un răspuns garantat!

Tarif: 1.12 / 1.45 + TVA per SMS în funcție de rețea

Numar valabil in Vodafone, Orange, Cosmote

CONTACTE IN DIRECT LA 1590! NONSTOP



GMAnda



GMNiki



GMNina

Laura Carmina

CU NOI FANTEZILE TALE DEVIN REALITATE! SUNA ACUM SI TE Vei CONVINCE!

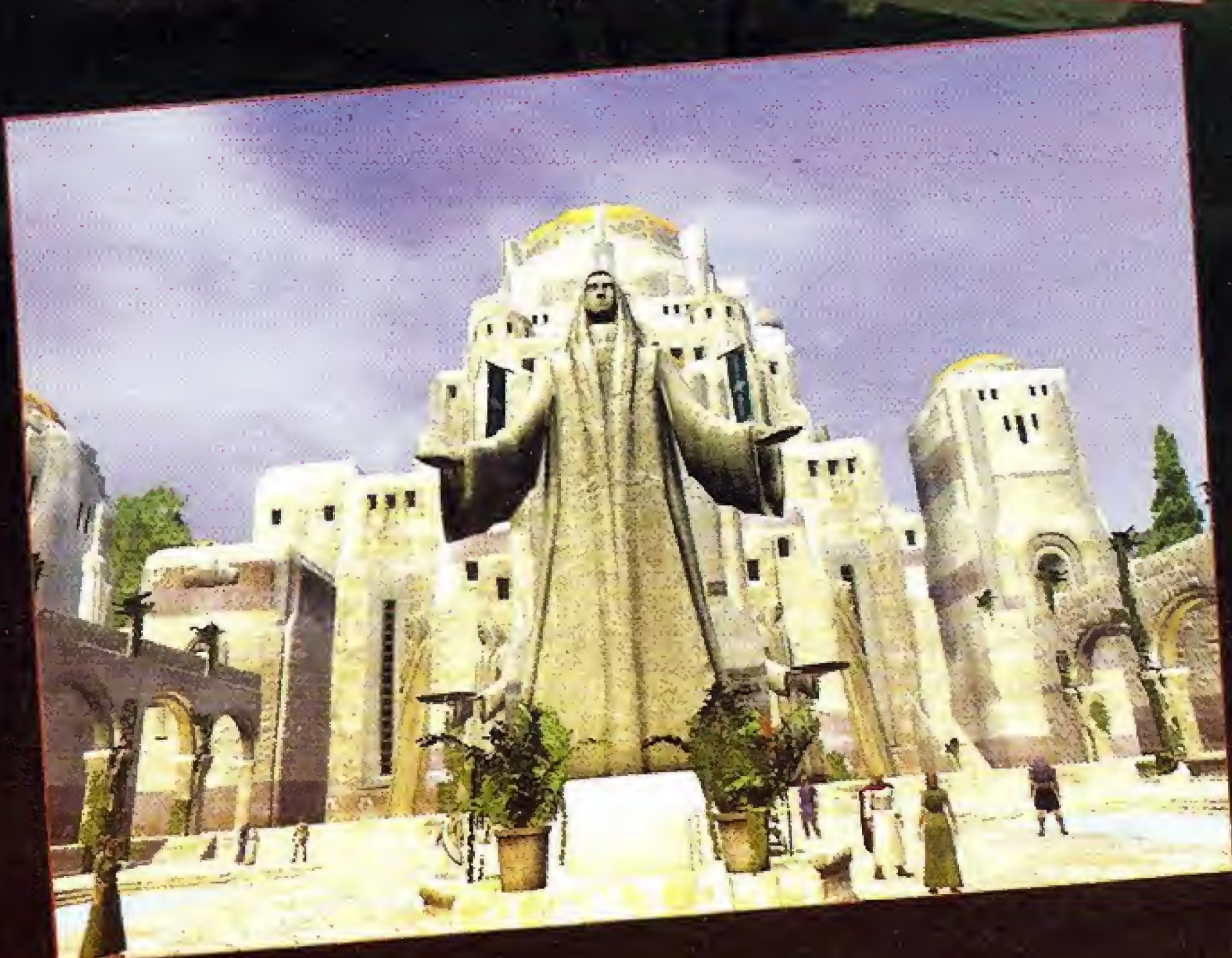
Suna la:
0906-760.699

1.45USD+TVA/min Vodafone si
2.95EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote

Povestiri erotice cu Laura si Carmina

Alte fete dezinhitate gasesti pe:

www.sexcontact.ro | www.sexdirect.ro



torii noi pentru questing. Având în vedere că Funcom își iau treaba în serios, putem spera că problemele lui **Age of Conan** vor dispărea într-un timp cât de cât rezonabil. Deși nu este exact Mesia-ul pe care îl așteptam, **Age of Conan** reușește să fie o alternativă validă pentru cei dornici să ajungă într-o lume brutală, matură, plină de acțiune și nu în ultimul rând, în continuă mișcare. Deși nota pe care o primește **Age of Conan** este destul de umflată, aceasta se datorează ideilor geniale cu care Funcom au ieșit pe piață și mai ales, potențialului pe care îl are. Dacă un joc singleplayer iese mediocru, nici un patch divin nu îl poate salva pentru o a doua opinie. Acesta nu este cazul lui **Age of Conan**, deoarece AoC este un MMO, o lume ce evoluează perpetuu, cu o bază de jucători fideli în continuă creștere. Recomand jocul cu încredere, oricărui fan Robert E. Howard și inclusiv pasionaților de RPG-uri de calitate, care vor să guste acest feeling de roleplay pe un server cu zeci de mii de oameni. Probleme tehnice sunt, dar universul merită frustrarea.

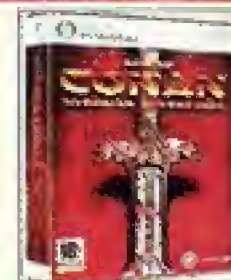
În schimb, masele care nu sunt înzestrate cu nervi de oțel, ar fi bine să lase **Age of Conan** departe și să îl achiziționeze peste vreo două-trei luni, când Hyboria va fi cât de cât sudată, și cu destul conținut încât să mulțumească până și cel mai ahtiat fan de MMO-uri.

REMUSH

remus@pcgames.ro

Punctaj AGE OF CONAN

PRODUCĂTOR	Funcom
PUBLISHER	Eidos
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	180 lei
VÂRSTĂ	18+



PRO & CONTRA

grafică superbă	bug-uri cât China
combat real-time	client foarte instabil
level-design genial	lipsă de fast-travel
singleplayer excelent	

Grafică	92%
Sunet	93%
Gameplay	81%
Atmosferă	90%
Multiplayer	88%

88%

NECESAR

CPU	- 2,4 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1 GB

RECOMANDAT

CPU	- 2X2,4 GHz
Video	- 512 MB
RAM	- 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: WOW, GUILD WARS, LOTRO

AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES

OSTILITĂȚILE ÎNCEP...
...23 MAI 2008!

LIVE



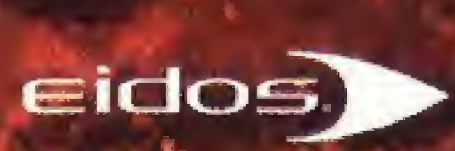
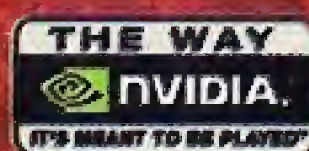
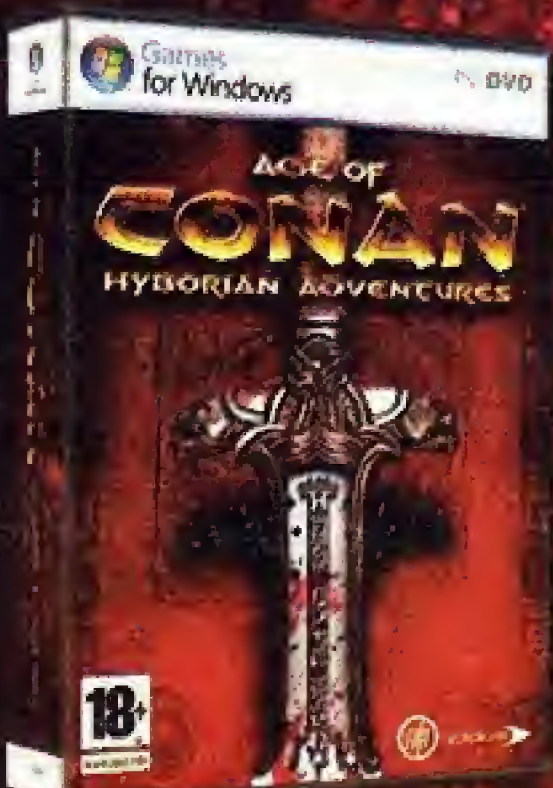
FIGHT



EXPLORE



WWW.AGEOFCONAN.COM



STRĂBĂTE ȚINUTURILE ÎNȚINSE ALE REGEI CONAN, PORNEȘTE ÎNTR-O CĂLĂTORIE BRUTALĂ ȘI CALCĂ PE URMELE CELUI MAI MARE EROU FANTASTIC DIN LUME. ȚĂRĂMUL SĂLBATIC AL HYBORIEI TE AȘTEAPTĂ.

Windows și butonul Windows Vista Start sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft în SUA și/sau în alte țări, și "Games for Windows" și sigla butonului Windows Vista Start sunt utilizate cu licență acordată de Microsoft. © 2008 Funcom, toate drepturile rezervate. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® și siglele, personajele, denumirile și asemănarea personajelor sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Conan Properties International LLC în SUA și/sau în alte țări cu excepția notificărilor speciale. Toate drepturile rezervate. Funcom Utilizator Autorizat. Eidos și sigla Eidos sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Eidos Interactive Ltd în SUA și/sau în alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. Distribuie în România de Best Distribution, tel 021-408.30.90, fax. 021-408.30.91, e-mail: info@bestdistribution.ro.



Games for Windows

The background of the entire page is a high-contrast, dark image featuring a large, glowing blue eye in the upper left corner, which appears to be part of a larger, more complex structure. Below the eye, the title 'MASS EFFECT' is written in large, bold, white, sans-serif capital letters. The letters have a slight 3D effect with shadows. The overall color palette is dominated by dark blues, blacks, and the bright blue of the eye's glow.

MASS EFFECT

Prea puține au fost, în ultimul timp, jocurile pe care le-am așteptat cu un adevărat interes. Mult prea puține. **Industria de jocuri a intrat parcă într-o letargie de nedescris... Cu siguranță, apar titluri cu duiumul, din toate genurile, pentru toate vârstele, însă majoritatea celor recente dau dovadă de mediocritate. Drept pentru care, momentul când un Mass Effect apare pe piață este o adevărată mană cerească. Cel puțin, pentru amatorii de RPG-uri.**

Galaxia, la picioarele noastre

Când BioWare anunța, pentru prima dată, că lucrează de zor la un RPG (pe atunci) exclusiv X360, mi-am pus mâinile în cap și am blestemat de toți zeii pentru faptul că posesorii de PC vor fi din nou privați de o experiență pe cinste. Din fericire, nu a fost cazul, deoarece, după succesul nebun înregistrat pe console, producătorii au decis că nu ar strica să mai stoarcă ugerul acestei vite de muls, pregătindu-ne o portare. De fapt, mai mult decât o portare. Promisiunile includeau tot soiul de bunătăți, control mulat pe tastatură și pe mouse, interfață

îmbunătățită, optimizări care mai de care, ce mai, un joc aproape nou, un joc despre care să nu ne dăm practic seama că a băntuit, inițial, coclaurile platformelor Microsoft. Dacă au reușit, cum au reușit, de ce au reușit și "iată cum BioWare ne mai răpește câteva zile din viață", vom vedea în articolul de față.

Un serios upgrade

Evident, nu putem discuta despre această versiune PC a lui Mass Effect fără a arunca un ochi și în ograda vecină. Până la urmă, majoritatea, dacă nu toate elementele de gameplay ce au fost

prezente pe X360 se păstrează, cu îmbunătățirile de rigoare. Așadar, să facem o călătorie alegorică în trecut, mai exact în noiembrie 2007, atunci când BioWare spărga gura târgului cu (încă) un RPG de calitate. Se vede treaba că anii petrecuți în spatele birourilor de proiectare, precum și colaborările fructuoase cu minți luminate precum cele din Black Isle, le-a dat canadienilor o siguranță de sine din ce în ce mai mare. Am avut de-a face cu un produs matur din toate punctele de vedere, un produs ce demonstra, încă o dată, că un gen nu este nici pe departe mort atâta timp cât

există cel puțin un producător serios care își cunoaște lungul nasului și care știe ce face. Spre deosebire de titlurile "clasice" cu care ne-au obișnuit până acum, titluri a căror acțiune se desfășura în fantasticul univers inițiat de Wizards of the Coast, Mass Effect ne pune la dispoziție un univers SF extrem de bine detaliat, o întreagă galaxie, populată cu tot soiul de planete, tot soiul de rase extraterestre, o galaxie atât de colorată, atât de reală, de parcă ar fi fost desprinsă dintr-unul dintre cele mai bune scenarii de la Hollywood.

Personajul principal, un



comandant pe numele său Shepard, se dovedește a fi eroul unei omeniri care încearcă, cum poate ea, să urce, câținel, pe scena politică galactică, o scenă politică nu prea diferită de cele pe care le cunoaștem: plină de corupție, de jocuri de culise, de oameni (sau, mă rog, creaturi) însetate de putere, care ar face absolut orice pentru a-și atinge scopurile. De aici și până la salvarea întregului univers nu mai este decât un pas, făcut de BioWare în dulcele său stil clasic, punându-ne la dispoziție o poveste de proporții epice, dialoguri cât încape, pe care trebuie să le urmărești cu atenție,

dacă nu vrei să rămâi în ceață, precum și un set de personaje complexe, care mai de care mai interesant, mai plăcut sau mai enervant. La toate acestea mai adăugăm un sistem interesant de combat (spun interesant și nu senzational, deoarece nu tuturor le va plăcea această abordare nițel mai... action), skill-uri la greu, al căror management se dovedește a fi unul cum nu se poate mai intuitiv, și iată, avem pachetul complet. Ce ne-am putea dori mai mult?

Ei bine, nu a fost chiar totul roz și floricele, jocul avea câteva mici mari probleme (poate nu chiar

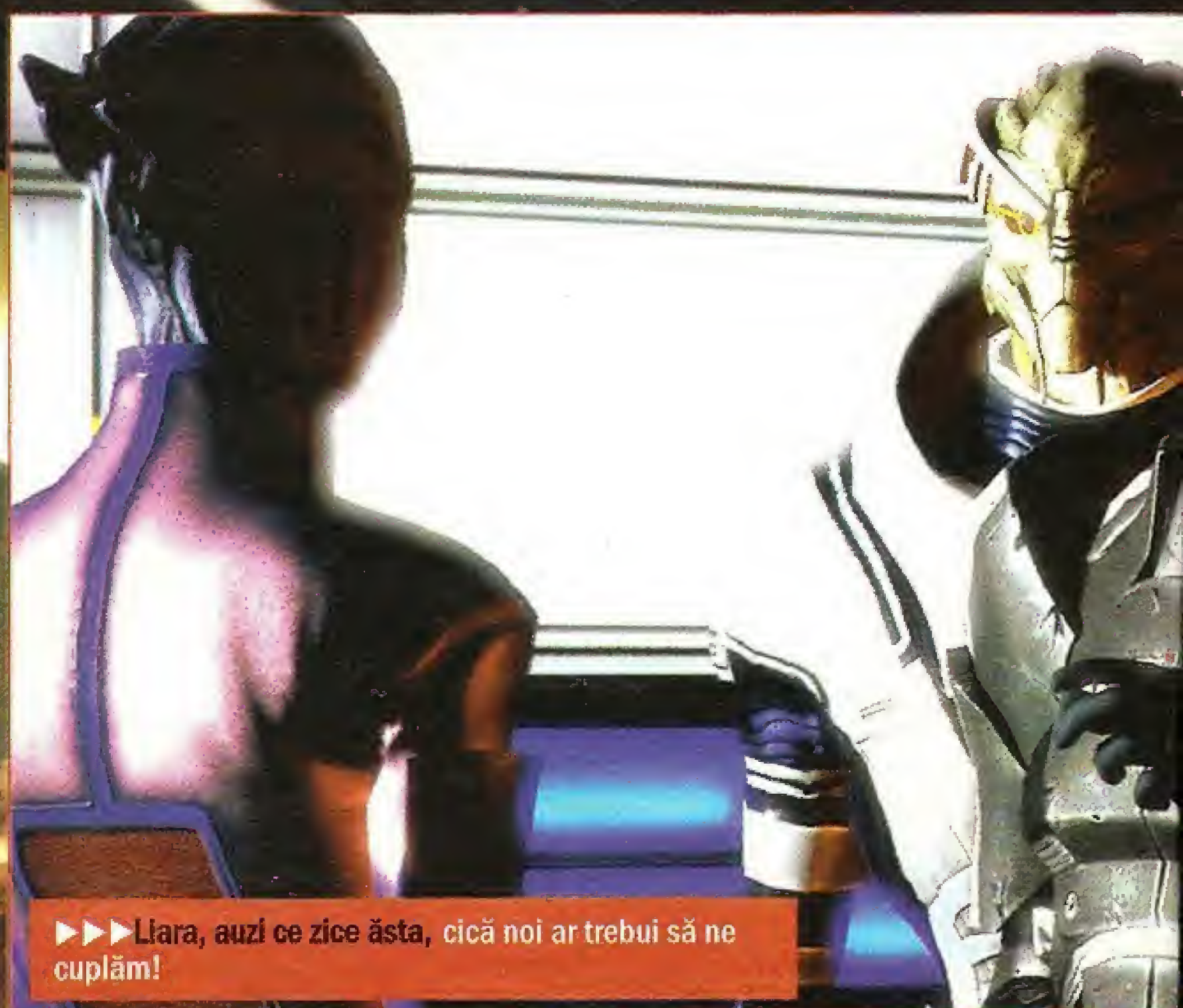
probleme, ci mai degrabă glitch-uri agasante), însă majoritatea acestora au fost... reparate în versiunea PC. Totul curge mai fluent, optimizarea este la ea acasă, drept pentru care, domnilor și domnițelor, avem de-a face cu un nou RPG de calitate marca BioWare, atât de multă calitate încât nu mulți dintre noi o pot duce.

Avem un erou. Ce facem cu el?

Și acum că am terminat cu introducerea, să trecem la niscăva detalii ceva mai picante. Bineînțeles, că în orice RPG care se respectă, în special unul de asemenea calibru, nu putem începe

jocul fără a ne customiza personajul principal. **Mass Effect** urmează un trend destul de clasic, dacă vreți, cu excepția că nenea sau tanti Shepard va trebui să fie... nenea sau tanti Shepard. Adicăte! Nu avem șansa unui personaj intitulat IPWNYOU sau Ion Iliescu, însă această chestiune de suprafață este calibrată de multitudinea de posibilități pe care le avem, atunci când vine vorba de celelalte atribute. De la cele legate de aspectul fizic, până la cele care influențează mecanicile de gameplay. Avem la dispoziție nu mai puțin de 6 clase de personaje din care putem alege,

►►► Desl arată ca un TAB românesc, MAKO-ul are ceva mai multă putere de foc.



►►► Liara, auzi ce zice ăsta, cică noi ar trebui să ne cuplăm!



fiecare dintre acestea având atuurile și slăbiciunile sale în mai multe aspecte - cum ar fi combat, tehnologie sau biotics (biotics fiind echivalentul magiei în Mass Effect). Dintr-un anumit punct de vedere, există multe asemănări aici cu sistemul din KotOR, unde fiecare personaj era, de asemenea, axat pe trei abilități "primare"

asemănătoare. Unul dintre cele mai simpatice aspecte al lui Mass Effect este posibilitatea de a selecta, la crearea personajului, o serie de "atribute" autobiografice care, mă credeți au ba, nu au fost introduse acolo doar de ochii lumii, acestea urmând să influențeze diverse aspecte ale jocului, în special în relația cu celelalte personaje, atunci când discuțiile cu acestea vor începe să bată spre trecutul tău. Sună interesant, e drept, plus că ne oferă o mai mare varietate în ceea ce privește dialogurile, evident, în funcție de personalitatea pe care ne-am ales-o: un om umil, o tanti nervoasă aflată în "acea" perioadă a lunii sau un șugubăț mereu pus pe șotii.

Povestea unei civilizații

Revenind puțin la povestea din spatele jocului, luată în linii mari, nu este altceva decât un roman clasic SF care, teoretic, seamănă cu tot ce a apărut pe piață în domeniu. Aduce ba cu saga Star Wars în materie de politică, ba cu romanele lui Stanislaw Lem sau Isaac Asimov... pare un amalgam încropit la întâmplare, cu elemente împrumutate de ici, de colo, pentru a crea un tot unitar. Doar în linii mari, vă asigur, deoarece, ca de obicei, BioWare reușește să ne pună pe masă o adevărată odisee spațială, cu intrigi surprinzător de profunde, cu răsturnări de situație inedite și,

►►► După tușișurile verzi, stăm noi, majoritatea...



►►► Adeptul te ridică, adeptul!



▶▶▶ Cu fața asta, nu prea ai ce căuta la agățat aici!

nu în ultimul rând, cu un tonus plăcut și atractiv, care te ține în fața monitorului cu sufletul la gură, așteptând să vezi ce se va întâmpla în continuare. Spre deosebire de serialele (mai mult sau mai puțin) clasice pe care le vedem la televizor, în cazul de față omenirea nu este, culmea, centrul universului. Nu se află la conducerea vreunei Confederații atotputernice, cu drepturi depline asupra raselor "inferioare". Mai mult decât atât, omenirea este doar o rasă junioară care de abia a scos nasul în univers, nu are nici un reprezentant în consiliul galactic, plus nici un reprezentant în Spectre (un grup de elită, format din cei mai buni dintre cei

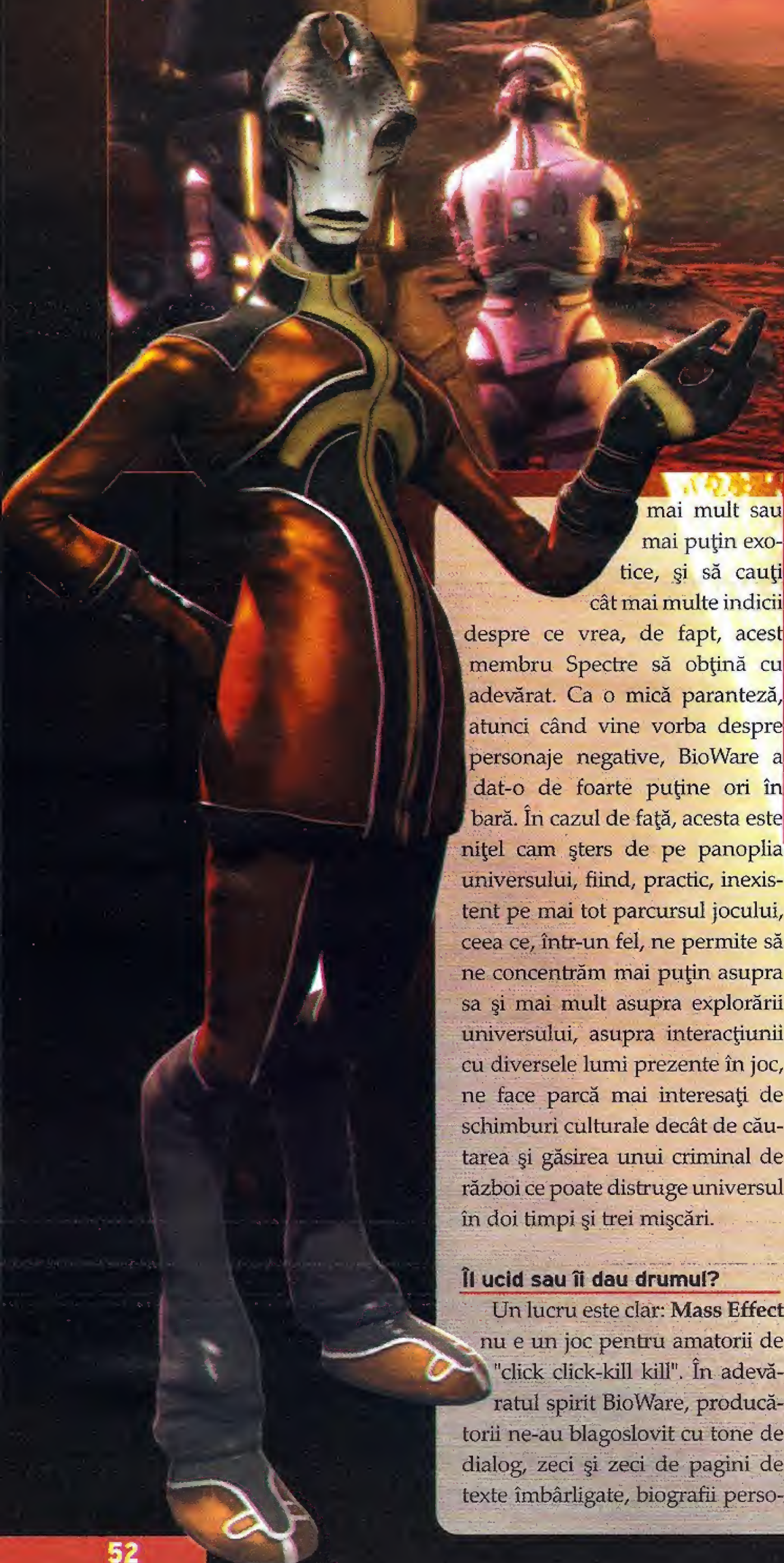
mai buni, grup care are drepturi depline pentru a rezolva orice problemă, de orice natură, fie politică, fie economică sau militară, după cum îi taie capul). Ei bine, în timp ce a noastră omenire încearcă în fel și chip să-și facă simțită prezența, dând o mită aici, pupând un funduleț dincolo sau trimițându-și cei mai de seamă membri să mănânce lebedele negre intergalactice, unul dintre membrii Spectre consideră că s-a săturat să o facă pe omul bun la suflet, se cară din consiliu și începe să fure tot soiul de artefacte străvechi, de prin toate colțurile universului. Mai mult decât atât, din cauza gesturilor sale violente, individul reușește, cum necum,

să trezească dintr-un somn secular o străveche civilizație robotică, The Geth, o civilizație violentă care, după o odihnă binemeritată, se apucă să facă praf și pulbere cam tot ce se poate în galaxie. Aici intră în scenă / tanti Shepard în schemă va trebui să hălăduiești prin toată Calea Lactee, să vizitezi tot soiul de lumi bizare,

▶▶▶ Acum, în aer, ești un acrobat, dar când ajungi jos, vei fi un cadavru!

▶▶▶ Normandy e pe butuci. S-au adunat prea multe amenzi pentru parcare neregulamentară.

▶▶▶ Acolo e... The Blessed Land... Sau mă rog, noul sediu al redacției.



mai mult sau mai puțin exotice, și să cauți cât mai multe indicii despre ce vrea, de fapt, acest membru Spectre să obțină cu adevărat. Ca o mică paranteză, atunci când vine vorba despre personaje negative, BioWare a dat-o de foarte puține ori în bară. În cazul de față, acesta este nițel cam șters de pe panoplia universului, fiind, practic, inexistent pe mai tot parcursul jocului, ceea ce, într-un fel, ne permite să ne concentrăm mai puțin asupra sa și mai mult asupra explorării universului, asupra interacțiunii cu diversele lumi prezente în joc, ne face parcă mai interesați de schimburi culturale decât de căutarea și găsirea unui criminal de război ce poate distruge universul în doi timpi și trei mișcări.

Îl ucid sau îi dau drumul?

Un lucru este clar: *Mass Effect* nu e un joc pentru amatorii de "click click-kill kill". În adevăratul spirit BioWare, producătorii ne-au blagoslovit cu tone de dialog, zeci și zeci de pagini de texte îmbârligat, biografii perso-



▶▶▶ Ceau fetițele... o cafea, o atenție, o măslină, ceva?

nale, istorii ale planetelor sau ale unor personaje celebre, răsturnări de situații, certuri sau povești lacrimogene. Și, evident, majoritatea deciziilor tale în ceea ce privește dialogurile vor avea un impact, mai mult sau mai puțin important, asupra modului în care decurge jocul în continuare sau, în cazuri mai simple, asupra modului în care o anumită misiune se va încheia. Nu vreau să îi pun pe amatori pe fugă, însă o foarte mare a timpului petrecut în *Mass Effect* va fi dedicat lecturii și luării de decizii legate de dialoguri, așadar, pe cei care nu vor să mai citească încă o dată un volum de text mai mare decât Dreptul Constituțional al României, îi îndemn cu călduros drag spre un

hack and slash mai de Doamne ajută. Bineînțeles, asta nu înseamnă că acest aspect al jocului este unul prea... "hardcore", nu acum, în această epocă în care toată lumea se îndreaptă spre casual. Mai exact, nu va trebui să mestecăm și să ne stoarcem creierașii chiar la fiecare linie de dialog ce ne iese în cale deoarece, de foarte multe ori, mai multe opțiuni de dialog pot duce la același rezultat. Ar fi fost poate o muncă mult, mult prea titanică pentru BioWare să procedeze altfel. Cu toate acestea, povestea este una extrem de alambicată, cu foarte multe fațete, suișuri și coborâșuri, drept pentru care un minimum de atenție în ceea ce privește desfășurarea firului epic pe

CLASE

Soldier

Soldații sunt niște adevărați specialiști în arta combat-ului, ideali pentru a fi trimiși pe front în prima linie. Aceștia încep jocul cunoscând o sumedenie de skill-uri ale armelor, au health improvement, plus posibilitatea de a purta armură medie.

Starting Talents:

- Pistols
- Assault Rifles
- Combat Armor (medium to start, upgrading to heavy)
- Fitness

Unlockable Talents:

- Shotguns
- Sniper Rifles
- First Aid
- Assault Training

Engineer

Acești indivizi sunt specialiștii indisputabili ai șiretlicurilor tehnologice. Folosindu-se de OmniTool, ei pot decoda sisteme de securitate inamice, pot repara sau distruge echipamente, distrug armele adversarului, sau chiar vindeca proprii coechipieri.

Starting Talents:

- Pistols
- Electronics
- Decryption
- First Aid

Unlockable Talents:

- Basic Armor (light only)
- Reverse Engineering
- Shielding
- Medicine

Adept

Adeptii sunt specializați în folosirea puterilor bionice. Chiar dacă încep jocul echipați doar cu pistoale și armură ușoară, adevărata lor putere stă în implanturile upgradabile, care le dau acces la bionics. Aceste puteri pot fi folosite pentru a manipula mediul înconjurător.

Starting Talents:

- Basic Armor (light only)
- Throw
- Barrier
- Warp

Unlockable Talents:

- Pistols
- Lift
- Stasis
- Singularity

Infiltrator

Infiltratorii sunt niște luptători specializați în a-și ucide adversarii de la distanță. Sunt, de asemenea, antrenați pentru a folosi OmniTools, însă mai degrabă pentru decriptare și abilități ofensive, decât pentru healing. Se pot specializa ulterior în sniper rifles.

Starting Talents:

- Pistols
- Tactical Armor (light to start, upgrading to medium)
- Electronics
- Decryption

Unlockable Talents:

- Sniper Rifles
- Fitness
- Shielding
- First Aid

Vanguard

Vanguards sunt o combinație letală între biotici și luptători, fiind antrenați pentru a combina aceste abilități magice și armele pentru a-și ucide cu rapiditate inamicii, în special de aproape. Se pot specializa în folosirea pistoalelor și a shotgun-urilor.

Starting Talents:

- Pistols
- Fitness
- Throw
- Warp

Unlockable Talents:

- Shotguns
- Tactical Armor (light to start, upgrading to medium)
- Lift
- Barrier

Sentinel

Combinând puterile biotice și abilitățile tehnologice, acești luptători se folosesc de magie și de skillurile avansate de healing pentru a-și proteja partenerii pe câmpul de luptă. În același timp, sunt mai eficienți în tech și bionic abilities, însă nu sunt atât de specializați pe combat.

Starting Talents:

- Throw
- Barrier
- Electronics
- First Aid

Unlockable Talents:

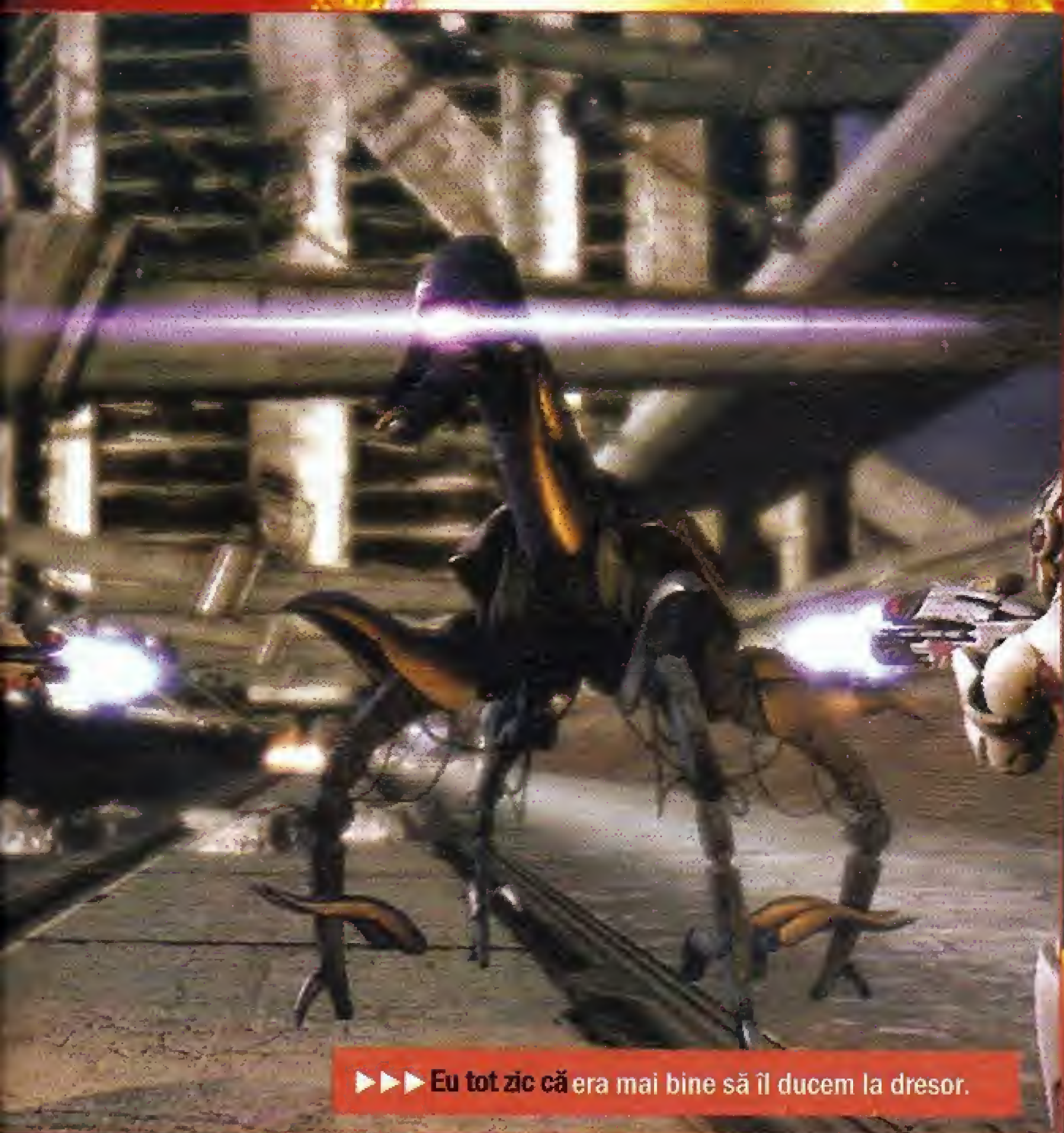
- Lift
- Stasis
- Decryption
- Medicine



parcursul dialogurilor este absolut necesară.

Evident, în celelalte cazuri, deciziile noastre vor avea un anumit impact asupra jocului - vom putea face o sumedenie de chestii distractive, în funcție de personalitatea fiecăruia - vom putea, de exemplu, să ne transformăm prietenii în dușmani, să împingem anumite personaje pe calea sinuciderii (preferata mea) sau putem manipula tot soiul de membri ai diverselor corporații împrăștiate prin galaxie, pentru a obține de pe urma lor profituri, fie în bani, fie în influență. Toate aceste șmecherii se îmbină perfect cu

universul jocului, de care vă spuneam anterior că este unul extrem de "colorat", plin de intrigi, conflicte, ce mai, este un univers de-a dreptul... viu. Chiar dacă am susținut că povestea jocului ne poate părea, în foarte multe momente ale sale, doar un rip-off din *Star Trek* sau mai știu eu ce alte francize șmechere, prezența unor rase unice, dotate cu personalități unice, precum și a unor personaje memorabile pe care abia aștepti să le cunoști mai bine, face din universul *Mass Effect* unul unic și extrem de plăcut, pe care ai impresia că îl poți modela după cum vrea mușchii tăi. Și, cum bine



►►► Eu tot zic că era mai bine să îl ducem la dresor.



►►► Mască de gaze... iar a mâncat colegu' meu fasole.

ne-am obișnuit în alte titluri BioWare, fiecare decizie pe care o vom lua ne va acorda un anumit număr de puncte light or dark, în cazul de față paragon și renegade. Chiar dacă acestea nu ne vor pune la dispoziție, asemenea lui **KotOR**, o serie de abilități noi (în funcție de clasă și de relația acesteia cu binele sau răul), există tot soiul de influențe, mai mult sau mai puțin subtile, pe care punctele respective le vor avea asupra desfășurării acțiunii. Rămâne să le descoperiți voi.

Cu trabantul la atac

Și... să trecem la gameplay-ul propriu-zis. Fiecare misiune din **Mass Effect** se desfășoară pe suprafața unei planete, întocmai ca în **KotOR**. De fiecare dată când avem bunăvoința să aterizăm pe o planetă, vom avea la dispoziție un vehicul numit Mako, un fel de rover futurist care ne va ușura deplasarea pe distanțele mari. Fiind un RPG fără prea multe pretenții de a simula realismul curselor sau gravitația fiecărei planete în parte, acest Mako gonește la fel pe fiecare asteroid posibil - fiind în stare să urce cele

mai înclinate pante fără nicio problemă. Pentru cei cărora le place să-și petreacă timpul cu volanul în mână, aceste porțiuni din joc se vor dovedi cele mai prost făcute, e drept, în special din cauza controlului bizar pe care automobilul îl are, precum și din cauza faptului că, după cum am mai spus, producătorii nu s-au chinuit în mod deosebit să ofere jucătorilor experiența unui simulator de curse. Evident, toate aceste lucruri nu au absolut nicio influență asupra gameplay-ului - repet, singurul rol al Mako-ului este acela de a te transporta pe distanțe ceva mai mari (și acela de a mai împărți, din mers, câteva cartușe în

stânga și în dreapta).

Cu toate acestea, probleme pot apărea atunci când controlul ciudat al mașinii, combinat cu designul de teren al planetelor din **Mass Effect**, se ciocnesc nas în nas de mecanicile de combat ale Mako-ului.

De la bordul roverului tău, ai posibilitatea să dezlănțui adevărate plozi de gloanțe asupra adversarilor, iar la adăpostul unui teren drept, totul decurge normal. Problemele apar atunci când ne dăm seama că tureta rover-ului este statică, adicătelea nu se poate deplasa în sus sau în jos, ceea ce face din bătăliile în pantă un adevărat dezastru. Mai ales atunci



►►► Pe voi v-a învățat la școală că vișiniul e culoare de camuflaj?



►►► Așa, dragă, mișcă-ți fesele ca la Maraton!

când (și asta se întâmplă destul de des), baza adversă se află, undeva, la poalele unui deal, este suprapopulată cu oponenți care mai de care mai feroce, iar gloanțele tale nu vor să își atingă nicicum ținta. Ai la dispoziție două variante în astfel de situații - fie te apropii amenințător de respectivul obiectiv (pentru a ajunge la același nivel de teren cu baza), fie cobori încetșor, împreună cu camarazii tăi de arme și să o iei, șontânc-șontâc, la auto-pas. În primul caz situația devine cu adevărat frustrantă atunci când adversarii noștri se dovedesc a fi creaturi extrem de puternice (boss-like),

cum ar fi minunatele creaturi robotice Geth, în timp ce, în al doilea caz, ne putem lovi de tot soiul de glitch-uri de teren (le-am întâlnit de multe ori), în care întreg party-ul rămâne "blocat" între două proeminente de teren sau într-o vale, singura metodă de a-i scoate de acolo fiind un nenorocit de save game sau, în cel mai rău caz, o călătorie plină de lacrimi înapoi spre nava mamă, Normandy.

Cover me!

Din fericire, sarea și piperul combatului nu stă în a conduce Mako-ul ca bezmeticul și împărți cartușe și obuze în stânga și în dreapta. Jocul strălucește mai ceva decât Steaua Nordului atunci când abordăm situația "on foot". Vei avea la dispoziție, pe parcursul jocului, un pool de șase

colegi de breaslă, dintre care doi vor putea să circule permanent cu tine în fiecare misiune - rămânând la latitudinea ta pe care să-i alegi, în funcție de situația dată și de abilitățile fiecăruia, nu de alta, dar nu strică să îți faci viața ceva mai ușoară. Fiecare dintre aceștia este "dotat" cu o sumedenie de talente, specialist în diverse domenii, și fiecare este util sau mai puțin util pe câmpul de luptă, în funcție de circumstanțe. De asemenea, arsenalul pe care producătorii ni-l pun la dispoziție este unul impresionant, de la cele mai simple pistoale, până la shotguns sau sniper rifles. De asemenea, fiecare armă poate fi upgradată cu tot soiul de ghidușii, fie pentru a-i crește acuratețea, puterea de foc sau pentru a-i adăuga tot soiul de scannere pentru ca

▶▶▶ De unde îmi lal lau și eu un costum din ăsta, pentru banchet?

▶▶▶ Cuminte, Pufi, stai cuminte!

**Punctaj
MASS EFFECT**

PRODUCĂTOR	Best Distribution
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	110 lei
VÂRSTĂ	de la 18 ani

**PRO & CONTRA**

un univers fascinant	mici glitch-uri de fizică
extrem de detaliat	mako combat

Grafică	89%
Sunet	90%
Gameplay	88%
Atmosferă	92%

90%**NECESAR**

CPU	- 2,2 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1 GB

RECOMANDAT

CPU	- 3 GHz
Video	- 512 MB
RAM	- 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

muniția lor să treacă nevăzută de radarele inamice. De asemenea, că tot veni vorba de muniție, chiar și aceasta poate fi upgradată pentru a face față diverselor situații întâlnite în joc, însă muniția "de bază" este nelimitată, pentru a nu da și mai multe bătăi de cap jucătorului.

Bineînțeles, nu tot ceea ce zboară se împușcă și se mănâncă în **Mass Effect** - să nu uităm că multe dintre personajele noastre au de asemenea la dispoziție puterile biotice - magia despre care vă vorbeam la începutul articolului. Spre deosebire însă de alte titluri de profil, în special cele din ograda lui BioWare, aceste bionics nu se conturează în "vrăji" ofensive, de damage direct, cât mai mult în posibilități de manipulare a mediului înconjurător, fie că este vorba de adversari, fie

că este vorba de tot soiul de obiecte din jur. Astfel, te poți folosi de simpatica vrajă throw pentru a te juca cu adversarii tăi, împingându-i, molestându-i sau mai știu eu ce alte idei năstrușnice vă vin în cap; îi poți ridica în aer la înălțimi amețitoare sau poți, pur și simplu crea un câmp de forță ce îi atrage spre el. Toate aceste puteri demonstrează un engine fizic destul de elaborat, ceea ce e mai rar întâlnit într-un "simplu" titlu RPG, însă **Mass Effect** se folosește de toate atuurile sale pentru a profita din plin și pentru a face jucătorul să profite din plin de pe urma experienței oferite.

Pe partea de tehnică, personajele cum ar fi Engineers pot sabota tot soiul de structuri, de la radare până la armele adversarilor, făcându-le să explodeze, pur și simplu. Sau, de ce nu, au posibili-

tatea de a face creaturile robotice să întoarcă armele, pentru ceva timp, împotriva aliaților, întocmai ca românii în cel de-al Doilea Război Mondial. Și, chiar dacă AI-ul jocului nu este cel mai strălucit de pe piață, un micromanagement sănătos al personajelor (cum, de altfel, este firesc într-un titlu de asemenea natură), va face ca firul epic al acțiunii să decurgă cum nu se poate mai fluent, fără probleme (exceptând, poate, pe cele care apar din pricina reliefului, după cum v-am spus anterior, sau din cauza unor glitch-uri stupide din fizica jocului).

Final

Cu o grafică ce face chiar multe jocuri action să pălească, cu un voice acting de zile mari (printre actorii care au participat la modelarea personajelor se

numără nume precum Fred Tatasciore sau Seth Green), plus o grămadă de ajustări și îmbunătățiri aduse variantei pentru console, **Mass Effect** este, cu siguranță, unul dintre cele mai bune titluri apărute pe piață în ultimul timp. Combinând o poveste superbă, poate, uneori, prea chicioasă pentru gusturile celor mai pretențioși, cu un sistem de combat surprinzător de potrivit în asemenea situații, jocul oferă o experiență unică, de adevărate proporții epice, pe care o recomand tuturor. Un adevărat titlu BioWare.

DOOM'NEZEU

paul@pcgames.ro



Rainbow Six Vegas 2

Pentru cei ce și-au petrecut ultimii ani pe o altă planetă sau prin cine știe ce dughene obscure, Rainbow Six Vegas a unul dintre cele mai bune shootere ale anului 2006. **Acesta a venit pe piață cu un șpil deosebit de atractiv, un control bun și nu în ultimul rând, cu o atmosferă de toată frumusețea. Asta ca să nu mai menționez elementul de grafică foarte... benga.**

Lăsând precursorul la o parte, ne vom îndrepta atenția asupra pseudo-sequel-ului Vegas 2. Am spus intenționat pseudo și voi reveni cu lămuriri în paragrafele următoare. În linii mari, ceea ce Vegas 2 ne servește pe tavă, sunt evenimente care reiau aproape identic tot ceea ce ne-am obișnuit să vedem în prequel. Adică aceeași tăbăceală a fundulețelor de teroriști care, chipurile, n-au avut altceva mai bun de lucrat decât să instaureze în întregul oraș Vegas un regim tipic de... teroare. Totul pentru a-și atinge scopurile mârșave. Nu-i nimic ieșit din comun, nu-i așa?

Ei bine, majoritatea jocurilor marca Tom Clancy sunt destul de lacunare în ceea ce privește partea de story. Într-adevăr Vegas a avut un scenariu destul de drăguțel în care Logan (de fapt, întreaga organizație Rainbow Six) este trădat de către un comando pe care îl avea în subordine. Culmea, nenea Gabe (ticălosul) lucrează în secret cu, ați ghicit, tocmai acea organizație teroristă pe care Rainbow Six încearcă să o

lichideze. În ciuda acestui plot, evenimentele care ar trebui să-l evidențieze sunt relatate destul de sec, fără o profunzime prea mare. Ubisoft a optat pentru un scenariu în care acțiunea să fie piesa de rezistență; iar la acest capitol nimeni nu are motive să se plângă.

Vine poliția, îmi ia toată marfa...

Finalul lui Vegas a fost acela care a dat startul acțiunii sequel-ului. Vă amintiți că jocul s-a terminat prea brusc, iar o continuare era imperios necesară. Din fericire, Vegas 2 vine cu un scenariu, de această dată mult mai solid și mai bine pus în practică. Jocul îl lasă la o parte pe Logan Keller și ne dă în primire un alt comando, pe numele lui de cod Bishop.

Avem parte din perspectiva acestuia de un artificiu scenaristic foarte bun care ne poartă prin mai multe perioade de timp. Concret, jocul a fost conceput să umple golurile lăsate neexplicate de prequel. Vom lua parte la misiuni ce se desfășoară înaintea, în timpul, și după evenimentele pe care

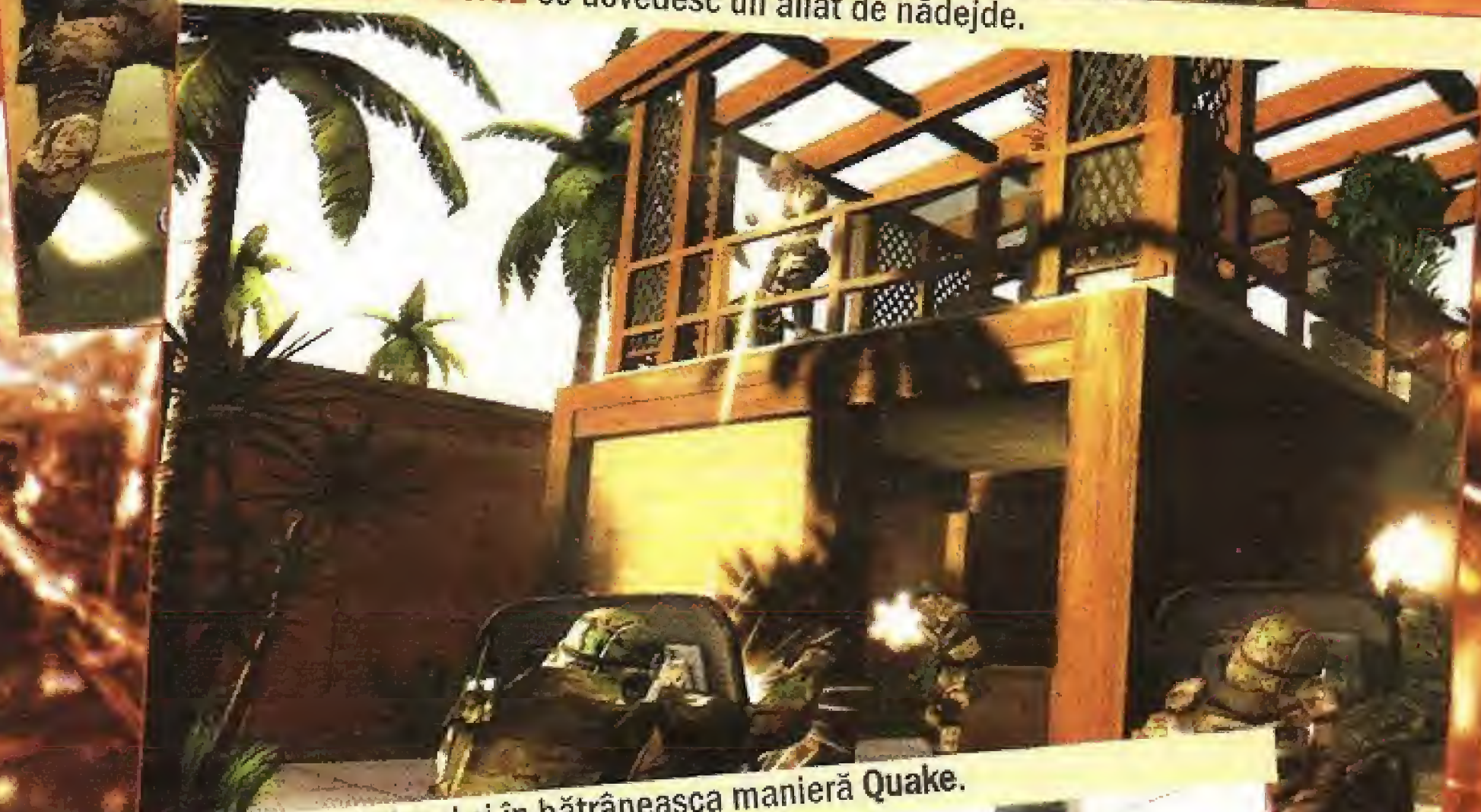
le-am parcurs deja cu Logan în prequel. Există chiar un moment, spre sfârșitul jocului, în care îl întâlnești pe Logan, dar nu este de o importanță extraordinară, căci nu poți inter-acționa cu el. Oricum, cine este atent și ciulește bine urechile va găsi în Vegas 2 toate explicațiile de care are nevoie pentru a putea pune cap la cap întregul scenariu.

Adineauri spuneam că avem sub oblăduire un nou comando. Când intri pentru prima oară în joc îți sare în ochi un meniu prin care îți vei crea avatarul. Nu este un proces de creare a personajului în mod exhaustiv, dar își face treaba binișor. Poți să optezi pentru un comando bărbat sau femeie, apoi ai la dispoziție o sumedenie de tipuri de figuri și mângăleli de camuflaj pe care să i le trănțești pe moacă. Poți chiar să îți dotezi avatarul cu propria ta figură, prin intermediul butonului de a face scan. Asta cu condiția să ai un webcam. După care, îl echipezi cu costume tactice, armuri, căști balistice și felurite accesorii, după cum dorește sufletul tău. Partea mai tristă este că

PE FLANCURI În timp ce tu asiguri flancul drept, coechipierul se ocupă de stângul.



SCUTURILE TACTICE se dovedesc un aliat de nădejde.



FOC INTENS Poți aborda jocul și în bătrânească manieră Quake.



SISTEMUL DE COVER îți poate salva pielea chiar și în cele mai nasoale situații.





EFECTELE SPECIALE pe care suntem siguri că le gustați din plin.



TACTICA ESTE ESENȚIALĂ și în partidele încinse de mulți.



ORICE DECOR URBAN poate fi rapid transformat într-un câmp de luptă.

nu-ți poți echipa cei doi oameni aflați în subordinea ta (aceiași Michael și Jung). Dacă tot veni vorba de cei doi companioni, trebuie spus că AI-ul lor nu pare a fi foarte mult îmbunătățit. Aceștia tind să oscileze dintr-o stare în alta. Odată dau dovadă de o eficacitate excelentă și se descurcă foarte bine,

chiar dacă sunt lăsați de capul lor, altădată se chircesc la picioarele tale și literalmente te împiedică de

ei. Așa ceva nu este permis mai ales atunci când adversarii curg în valuri și gloanțele şuieră nestincherite. Însă impresia generală despre ei este una destul de bună.

La fel de bun poate fi considerat și comportamentul de care dau dovadă eternii și fascinanzii teroriști, căci nu-i vei prinde niciodată stând locului ca stana de piatră; aceștia caută mereu să

te flancheze sau, dacă sunt ținuiți locului, vor încerca să te spulbere cu grenade. Deși cad la datorie destul de ușor, este totuși o provocare să-i termini, mai ales că nici tu nu ai o rezistență foarte mare la focul advers.

Evoluăm dom'le, evoluăm!

În ciuda faptului că sistemul de evoluție nu este aidoma unui RPG

clasic, de exemplu, acesta este totuși o noutate binevenită. Și, între noi fie vorba, cam singura din acest titlu. Cum funcționează sistemul ACES? Foarte simplu. Pentru fiecare frag pe care-l faci tu sau coechipierii tăi, primești un punct de experiență, care poate veni în trei variante. Dacă reușești un kill de la distanță mare, ești răsplătit cu un punct de experiență pentru categoria marksman. La fel, dacă omori oponentul de la distanță mică, în pușculiță îți intră un punct pentru kill CQB (close quarters battle). În fine, ultima modalitate de reducere la tăcere a adversarului, grenadele, te răsplătesc cu un punct de assault. Acum, problema se pune în felul următor. Aceste puncte de experiență sunt folosite doar pentru a debloca arme și / sau echipament. Așa că sistemul promis de evoluție a personajului lipsește cu desăvârșire. Este păcat

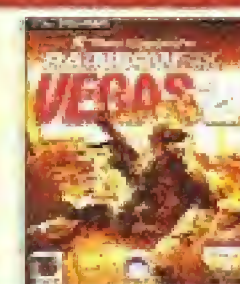
că nu poți să-ți dotezi avatarul cu skill-uri noi; singura evoluție vizibilă a personajului odată cu level-up-ul este promovarea în grad. Acest lucru nu influențează cu absolut nimic gameplay-ul căci rămâi cu aceeași acuratețe prestabilită când tragi cu arma, cu aceeași cantitate de viață, dexteritate etc. O idee salutară, dar repet, folosită doar pentru deblocarea de goodies. Și va trebui să-ți uzezi bine de tot mouse-ul până ce vei debloca totul în joc. Ca să nu mai spun de faptul că în cel mai fericit caz, când ai terminat jocul te poți lăuda cu gradul de caporal. Iar adevăratele piese de armament și echipament le vei debloca abia pe la gradul de căpitan, iar până la colonel sau general e o cale deosebit de lungă. Nu cred să fie cineva care să reia jocul de n ori până la aceste grade, mai ales că armele la care încă nu ai acces le poți culege frumos de la adver-



CLASICUL DEATHMATCH plin de acțiune.

Punctaj
RAINBOW SIX VEGAS 2

PRODUCĂTOR	Ubisoft Montreal
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	UBISOFT
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

multiplayer reușit	sistemul ACES lasă de dorit
partea tehnică fără cusur	scurt...offfff!
atmosferă foarte intensă	cerințe de sistem mari
	reciclare a prequel-ului

Grafică	77%
Sunet	71%
Gameplay	73%
Atmosferă	80%
Multiplayer	75%

75%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,8 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 256 MB	Video - 512 MB
RAM - 512 MB	RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

RAINBOW SIX VEGAS, BROTHERS IN ARMS



PRINS CU GARDĂ JOS Nu vei avea a doua șansă. Profită de slăbiciunea teroriștilor.

sarii căzuți. Așa că motivația lipsește. Singurul aspect ce ma

salvează nițel situația este posibilitatea echipării lui Bishop cu armuri, veste tactice, caschete, cagule, pălării și așa mai departe. Multe dintre acestea sunt doar de dragul vizualului, dar există piese de echipament care sporesc nițel protecția personajului. Dar și acestea au un dezavantaj, anume mobilitatea mai redusă.

Mecanicile de gameplay au rămas neatinse, ceea ce poate însemna un lucru bun sau rău, depinde cum îl privești. Dai ordine coechipierilor, te adăpostești, tragi după cover, mai tragi un blind fire la bășcălie, în concluzie tot ceea ce ai făcut în prequel. Sistemul e foarte ușor de stăpânit și începătorii îl vor aprecia cu siguranță, dar bag mâna-n foc că veteranii vor vrea mai mult. Vor

vrea mai mult pentru că jocul suferă de sindromul "prea scurt" și neinovator.

Da, jocul este unul foarte distractiv de jucat și n u plic-

tisește, dar pentru un sequel este destul de dezamăgitor. Modul Terrorist Hunt (offline) mai poate oferi câteva ore de distracție după chipul și asemănarea DeathMatch-ului, dar adevărata distracție este gustată în multi. Modurile de multi, pe lângă cele clasice, bătute în cuie sunt în număr de trei: Team Leader, Total Conquest și Demolition. În principiu, numele cam spune totul. În primul, trebuie să-ți protejezi VIP-ul de

tabăra adversă, căci odată ce acesta este răpus, respawning-ul echipei tale este blocat. Apoi, al doilea mod este un soi de "ține transmițătorul pentru 30 de secunde" în timp ce atacă sau te organizezi în defensivă. În fine, ultimul mod multi este o clonă de Bombing Run din UT.

Fin

Din punct de vedere tehnic, iarăși, nimic nou pe front. Grafica utilizată este tot cea dată de engine-ul lui Unreal 3 care arată foarte bine și trebuie spus, a fost nițel optimizată. Însă nu vă lăsați induși în eroare, Vegas 2 este în continuare un adevărat gurmand. Chiar și pe

sisteme de linia întâi se pot observa poticniri frustrante îndeosebi în timpul schimburilor de focuri.

Părerea noastră e că acestui joc i se potrivește mult mai bine atributul de add-on sau expansion pack, dar nicidecum sequel. Lucru care se și reflectă în punctajul pe care i l-am acordat. Lucru oarecum previzibil, căci Ubisoft a avut jocul în dezvoltare doar pe o perioadă de un an și jumătate. Chiar și cu aceste minusuri pe care le-a adunat în traistă, Rainbow Six Vegas 2 este, momentan, unul dintre cele mai bune shootere tactice de pe piață. Însă întrebarea inevitabilă care mă înghiontește este următoarea: Oare va reuși să-și păstreze poziția odată ce Operation Flashpoint 2 va lua cu asalt rafturile? Permiteți-mi să fiu sceptic.

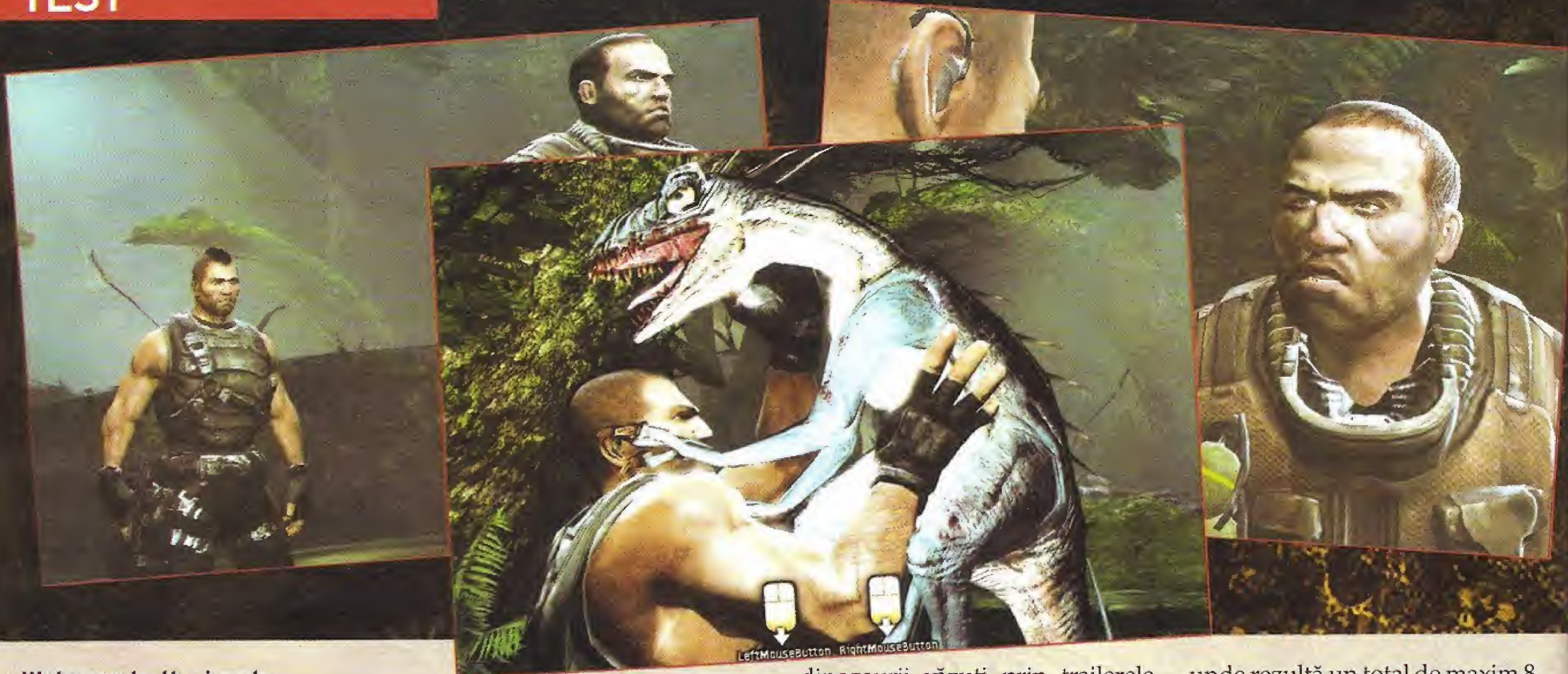
FELDMARESCHALL

vlad@pcgames.ro

Turok







Welcome to the jungle

Singurii pe care mă puteam baza în lupta de gherilă au sfârșit în gurile circulare ale bestiiilor insulei, cei care mă apărau și susțineau în lupta contra adversarilor au decedat și ei, golindu-și ultimul cartuș în aceste orătanii. Fiind singur și echipat doar cu un arc și un cuțit, la un moment dat dintr-un tufiș purpuriu îmi apare în față una dintre aceste monstruoziități... un saurian care mă țintuiește cu privirea și are gura plină de sânge. Văzând cât de încet i se prelinge sângele pe jos de pe colți, știam că nu mai am mult până va dori să-l ia pe al meu. Grație cuțitului din dotare, îl termin repede, mai mult chinându-mă să-l dau jos de pe mine. Mă ridic brusc în picioare și îmi continui agale drumul spre valea de unde se aud zgomotele acelea ciudate, știind ce mă va aștepta. Înainte de aceasta însă, arunc înapoi o ultimă privire spre dinozaurul acum scaldat în propria baltă de sânge: câți mai

sunteți? La scurt timp doar sunele frunzelor foșnind pe jos se mai auzea, lianele se dădeau în lături, liniștea domina întinderile amazoniene, și toate vietățile junglei s-au făcut nevăzute... Turok is back!

Salvarea vine din cer

Fiind primul lor joc, cei de la Propaganda Games (formată din foști angajați ai EA Canada) au dat dovadă că pot face o treabă bună, dar nu întotdeauna talentul este echivalent cu succesul imediat. Deși apar greșeli pe parcursul jocului, unele putând fi considerate minore, altele de netolerat, în mare, **Turok** va face față poftelor voastre de a vedea mult gore pe display-ul de 24", dar mai ales de a înjunghia pe cineva pe la spate.

Astfel, deși kit-ul de instalare al jocului se întinde pe 12GB(!), instalarea a durat destul de repede, după care hop în joc, spre a căsca gura la

dinozaurii văzuți prin trailerurile lansate de-a lungul producerii jocului.

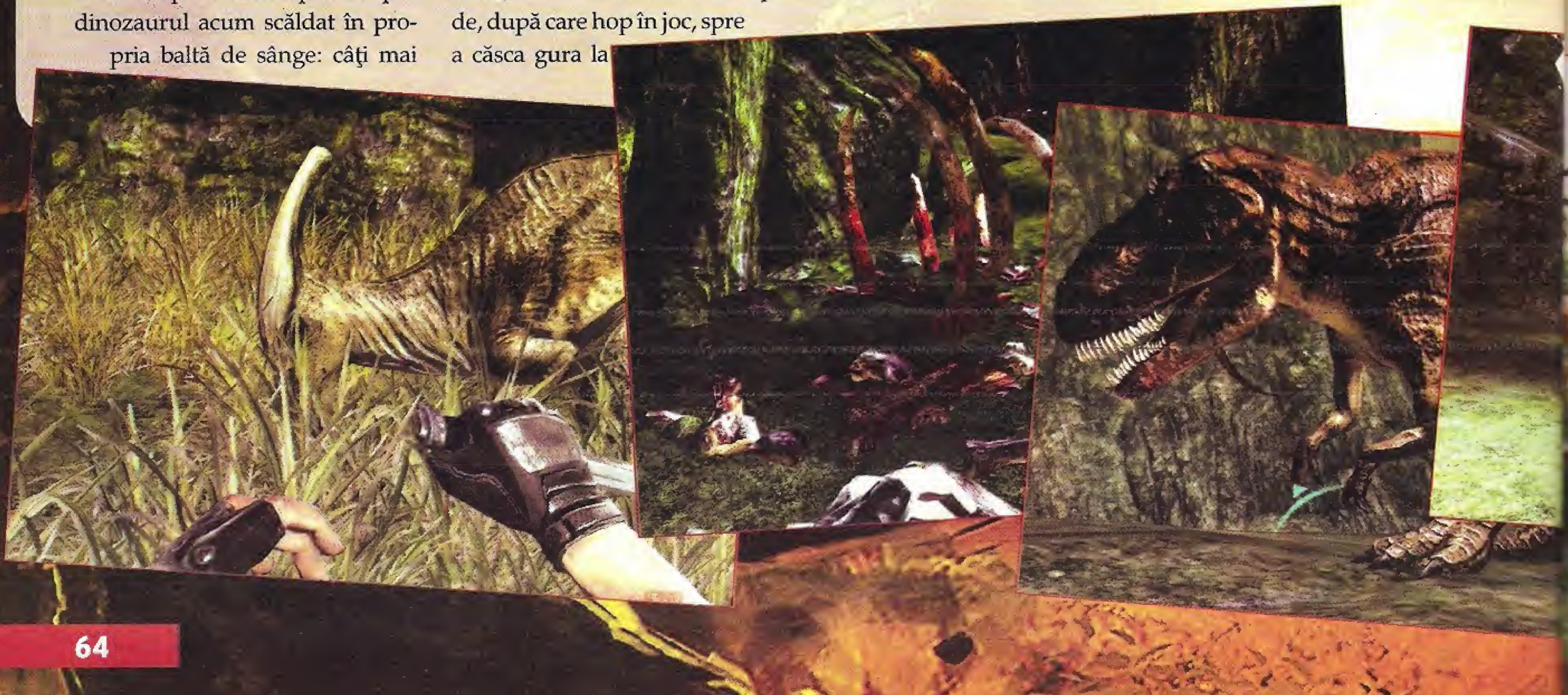
Ei bine, la o primă vedere, impresia pe care mi-a lăsat-o jocul a fost destul de modestă deoarece grafica nu se ridică la înălțimea așteptărilor, iar unele mici scăpări într-ale gameplay-ului scoțându-mi peri albi. Singurii pe care-i mai aveam, de altfel. **Turok** e genul de joc pe care fie-l iubești din prima clipă, fie îl urăști de moarte și recurgi cât mai repede posibil la uninstall-ul iminent. Știu, sună a clișeu, dar e adevărat.

Pe mulți îi va speria grafica, iar pe alții îi va face să se simtă ca acasă. Depinde de gusturile fiecăruia. Dar despre toate astea, și multe altele în rândurile ce urmează. Sincer nu văd ce anume reprezintă aceste date colosale la instalare, deoarece campania single e împărțită pe 15 capitole, iar fiecare dintre acesta poate fi terminat în cca. 30-40 minute, de

unde rezultă un total de maxim 8-9h de joc. Cât despre mulți, chiar nu cred că scopul acestui joc e acela de a deveni un monstru în LAN-uri.

Aflat în survolarea unei planete obscure, echipajul din jurul lui Turok se trezește dintr-o dată într-o ambuscadă de missile launchers de toată frumusețea care afectează nava destul de mult cât să aterizeze pe planeta ce va servi drept scenă desfășurării întregii acțiuni și plotului pus la cale de scenariștii de la Propaganda Games, acompaniată la tot pasul de mici-mari încăierări a la Chuck Norris cu soldații Wolfpack. Uuoofff!

Deși încă ne este ascunsă, intriga ne prezintă un personaj care prin acțiunile sale și skill-urile cu care l-a dotat mama natură, va aduce eliberarea întregii insule de acești soldați, împreună cu conducătorul lor, Kane.



Publicitate și ne revedem după

Storyline-ul subțirel prezent pe fundalul jocului nu se adresează celor iubitori de multe întorsături de situații sau de telenovele, dar puțina substanță care este în el, ajunge pentru a străbate campania single până la final, asta desigur dacă strângi puțin din dinți. Conflictul prezent aici se dă între două grupări: Wolfpack și Whiskey Company, singurul lor element comun fiind Turok. El a fost inițial novice la Wolfpack, învățând pe rupe de la Kane (acum, dușmanul său de moarte) tot felul de tehnici de luptă și supraviețuire; acum, Turok a schimbat tabăra, alăturându-se celor drepți și luptători, pentru care nevoia de a face dreptate e mai presus decât câștigarea jackpot-ului la Loto. Oare?

Cunoscându-i punctele slabe, Kane știe cum să-i deoace planurile lui Turok care din nevoia de a face față dinozaurilor ce se interpun între el și ținta lui, a uitat să mai privească și-n lateral, spre a observa greșelile pe care le-a făcut. Enervat rău și pus pe kill-uri, Turok va lupta alături de băieții din Whiskey Company ca să-l prindă pe Kane și să-i zădărnicească planurile malefice, lui și celor care l-au angajat, și anume Mendel-Gruman Corporation. Time for payoff, bitches!

Gameplay-ul ce vine la pachet cu campania single nu impresionează, căci posibilitatea de a executa combo-uri pe dinozauri nu va reuși să scoată din banal întregul concept FPS din joc, combo-uri care devin rapid repetitive prin fap-

tul că animația acestora e foarte restrânsă la maxim 5-6 scene. Oricum, gore-ul prezent în ele este suficient spre a ne face poftă și a ne convinge să le executăm cât mai frecvent.

Un lucru plăcut este faptul că putem folosi două arme simultan (concept deloc nou, dar care totuși prinde, salvând din monotonia care se instaurează treptat în joc), astfel puterea de foc devenind imensă. Într-o mână putem avea un minigun, iar în cealaltă un shotgun, ca să ne spulberăm mai eficient adversarii. Lucrurile originale în acest joc sunt arcul și cuțitul eroului punk care, folosite des, îți dau senzația de vânător înăscut, cuțitul fiind folosit la execuția de combo-uri, iar arcul pentru a găuri de la distanță scâfârlia bandiților lui Kane, în momentele lor de intimitate launtrică. Sau putem pune dinozaurii pe ei, cum doriți, printr-un flare bine plasat.

Pe lângă acestea, varietatea de arme e O.K., panoplia întinzându-se de la banala grenadă până la "nervosul" RPG, și nu numai. Un bug agasant este faptul că sistemul de save nu funcționează tot timpul, astfel dacă nu ești atent riști să reiei jocul de la ultimul checkpoint salvat automat. Pe lângă asta, am descoperit că dacă salvezi în toiul luptei (asta dacă îți merge save-ul), și încarci jocul de acolo, soldații care te atacau înainte se fac nevăzuți, deoarece jocul, din fericire, nu-i "memorează" și pe ei. VOID-ul care trebuia să se ocupe de acest cod de programare se pare că n-a fost terminat. Totuși, nu vă sfătuiesc să recurgeți la acest





◀ Velociraptors

Mda, cei mai enervanți dinozauri de pe insulă, aceștia nu numai că vin în grupuri spre tine, dar datorită faptului că te pot răsturna pe spate, pierzându-ți astfel echilibrul, ajungi să-i elimini mai greu.

▼ Mini-Raptors

Mișcându-se extrem de rapid, fiind și foarte mici, cu arma n-ai nicio șansă asupra lor, asta dacă nu vrei să-ți goleşti pe degeaba încărcătorul. În final, doar cuțitul te poate scăpa de ei. De toți.



▲ Soldier Bugs

Semănând mai mult cu niște scorpioni, aceștia își fac veacul în peșteri și-n locurile întunecoase. Prin puterea cleștilor acestora, nu mulți au curajul să se pună cu ei, dar mai ales să-i și doboare. Asta până la Turok evident...



▲ Dilophosaurus

Prin puterea cozii sale poate dărâma atât ziduri rezistente cât mai ales adversarii ce încearcă să-l încolțească. Având și o dimensiune respectabilă, de regulă după un încărcător îl culci liniștit la pământ. De obicei, pofta lui de carne e și slăbiciunea lui. Dinozaurii cei mici știu de ce.

▼ Lurkers

La fel de enervanți ca velociraptorii, aceștia ajung să se cațere la înălțimi apreciabile, atacându-te exact în momentul când fie nu ești atent, fie ești întors cu spatele, fie te crezi singur. Deci, vezi, au de unde alege, în timp ce tu trebuie să fii cu ochii-n patru... după aceste "pisicuțe" ale junglei.



▼ T-Rex

Celebri, impunători și magnifici prin natura lor, filmele de la Hollywood au avut grijă să-i pună într-o lumină favorabilă și să-i facă cunoscuți datorită mărimii lor impresionante. La fel au făcut și cei de la Propaganda Games, întâlnirile cu aceștia în joc neavând obiectivul de a-i înfrunța direct, ci mai mult de a-i privi și mai ales de a avea grijă să nu fii călcat de ei. Un imperios T-Rex face ca jocul să merite jucat numai pentru a-l vedea cum se înfruptă din ceilalți dinozauri ce îndrăznesc să se ia la trântă cu el, sau să-i fure McChicken-ul...





▲ Turok

Având cei 7 ani de acasă, după cele 6 jocuri scoase, Turok este în titlul de față un pachet de mușchi stereoidizat, neînfriat și mereu pus pe fapte rele. Deși pare inumană forța de care dă dovadă, luându-se la trântă cu ditamai dinozaurul, având la el doar un cuțit, în timp ajungi să-l simpatizezi și să crezi că faptele sale au loc doar prin acțiunile tale sângeroase, iar el este un simplu supus, pion, și nu o brută fără logică, în voia dreptății, neacționând deloc de capul lui. Că altfel cine știe ce s-ar fi întâmplat. Oricum, freza lui punk face toți banii. Eu deja mi-am tras un wallpaper cu el.



▲ Kane

Liderul grupării Wolfpack și mentorul lui Turok. Deși acesta l-a învățat pe eroul nostru tot ceea ce știe, de la lupta de gherilă și până la supraviețuirea în sălbăcie, undeva pe parcursul lecțiilor ceva a decurs prost. Atât de prost, încât a devenit acum vânat de elevul său. Cu toate acestea, mai are un as în mânecă. La finalul jocului veți afla și care e acesta.



▲ Cowboy

Văcarul de serviciu sau adeptul armelor de ladies, acesta e mai degrabă un fel de supress fire companion, fiind foarte ascultător și respectându-ți cu convingere ordinele. Deși pare destul de priceput în ceea ce face, ajungi să-l folosești rar în joc, după un timp dispărând subit și lăsându-te iar singur. Tipic văcarilor... de serviciu.



▲ Slade

Stereotipul omului frustrat, interpretat ca voce de Ron Pearlman (Blade 2, Hellboy etc.), acesta devine agitat în preajma lui Turok, considerându-l responsabil de moartea fratelui său și purtându-i o ură pe care nu se sfiește să i-o arate ori de câte ori are ocazia. Deși evoluezi alături de el mai mult de jumătate din joc, la un moment dat acesta își va schimba părerea despre tine, conștientizându-și greșelile și devenind spre final... suspans, tensiune, lacrimi... prietenul tău. Mda, v-am zis că reprezintă și un clișeu la fel de mare ca el?



◀ Logan

Leader-ul grupării whiskey, Logan dă dovadă de un bun plan de organizare și tactici esențiale pentru supraviețuirea alături de dinozauri. Planuri la fel de bune ca cele din avion... înainte să sară în aer. Oricum, face față la băute, făcându-l pe Paul puțin gelos.

◀ Mendel-Gruman

Compania privată militară ce l-a angajat pe Kane să se ocupe de niște "chichițe" pe această planetă unde se află acum. Deși totul părea să decurgă conform planurilor, cineva le-a invadat planeta în căutare de răzbunare și tutun, sau ciocolată (nu mai știu exact despre ce era vorba). Da, la Turok mă refer.



◀ Grimes

Mâna dreaptă a lui Kane (care râde acolo, ai?), acesta își acordă tot sprijinul planului lui Kane, fiind și antrenorul care l-a învățat pe Turok unele tactici de mano-a-mano. Perseverent, serios și bine organizat, datorită disciplinei de care dă dovadă, șansa de a-l răpune pe Turok în luptă e posibilă pe cât e de posibil ca Remus să renunțe la jocurile cu psihopați.

Reese

Sniper-ul grupării whiskey, acesta e prin natura lui un looner, un fel de ranger brumac, pentru care silențiozitatea și precizia de a-și vâna prada reprezintă mai mult decât orice își poate dori. Meticulos și talentat, acestea sunt calitățile care-l descriu cel mai bine.



◀ Jericho

Expertul în arme grele, grele rău, acesta îmi aducea aminte de băieții din Gears of War, unde fiecare era echipat cu astfel de arme, făcându-l gelos pe Turok că nu beneficiază și el de asemenea "jucării".

Arme

ORO P23**Combat Knife**

Celebrul cuțit de comando pe care se bazează eroul nostru atunci când rămâne fără muniție. Bun de executat adversarii în modul stealth și în combo-uri spectaculoase.

**ORO C9****Perforator****Compound Bow**

Dându-ți un aer de John Rambo, cu ajutorul acestui arc poți elimina adversarii de la distanță și nu numai. În lupta cu dinozaurii, din păcate, e ineficient și mai bine treci pe cuțit. Totuși, sentimentul de vânător în jungla deasă se simte din plin, în ciuda aspectului său puțin forțat spre SF.

**ORO Hog 9MM****Handgun**

Un simplu pistol de gherilă, destul de util pe parcurs, cu muniție generoasă, putând fi folosit și dual, în tandem cu altă armă, spre a crește puterea de foc. Eficent.

**ORO FP9 SMG**

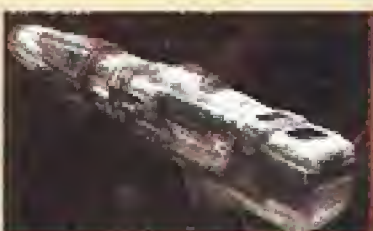
Un fel de rifle ce poate fi echipat cu un silencer, spre a executa kill-uri silențioase. Destul de practic în luptă, putând fi folosit la fel ca pistolul în modul dual.

**ORO Enforcer Shotgun**

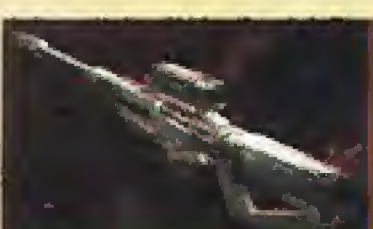
Armă folositoare pe distanțe scurte, având ca secondary fire un flare launcher ce are rolul de a atrage dinozaurii spre adversari, făcându-i buni de pastramă. Poate fi și el folosit dual. Double damage :)

**ORO L66 Pulse****Rifle**

Una dintre cele mai bune arme din joc, foarte eficace în încăperi cu mulți adversari, având ca secondary fire un grenade launcher, pentru a le distruge acestora cover-ul, făcându-i astfel vulnerabili.

**Triglav 92****Stalker Sniper****Rifle**

Varianta high-end a arcului, folosită pentru a "snipa" de la



distanță soldații ce încă n-au aflat de prezența ta. Chiar și așa, eficiența sa în luptă e indiscutabilă, glonțul putând trece prin 3 soldați consecutiv. Use it with caution.

ORO FG8 Grenade

Neavând nevoie de nicio prezentare, bănuiesc că știți cu toții cu ce anume se ocupă aceasta - eliminarea pe o arie delimitată a celor aflați în raza ei. Pe loc.

**Esus Blackfly****Sticky Bomb Gun**

Genul de armă care îți dă senzația că 4 iulie este în fiecare zi. Aceasta lipește de dinozauri, și nu numai, o grenadă care poate fi apoi activată de la distanță, spre deliciul maniacilor după carne vie. La propriu.

**Esus Fireblade****Flamethrower**

Un fel de "curățător" atât pentru dinos, cât și pentru soldații lui Kane. Deși plăcerea de a-i pune pe "jar" sună interesant,

aceasta își consumă din păcate cam repede "combustibilul". Păcat.

**ORO War Horse Mini-gun**

Din păcate, nu prea apuci să o folosești în jocul ăsta, fiind introdusă doar de dragul variației. Personal, am tras cu ea o singură dată, și atunci asupra a doar doi soldați. Poate voi aveți noroc.

**ORO Redfist RPG**

Mișto de folosit acest RPG, deoarece poate fi programat să urmărească ținta până la impact, aceasta neavând nicio șansă de scăpare. Celălalt mod e cel clasic de tragere... lock and load. Kabuuuum!

**Free Standing Turrets**

Preferabilă de Kane împotriva ta, la un moment dat însă ajungi să o folosești și tu, iar atunci Kane se face nevăzut, trimițându-și soldații să o probezi pe ei. Asta până dai de el...

Deathmatch, Capture the Flag, Wargames și Assault Capture the Flag nu impresionează prin introducerea lor, fiind cam îmbătrânite. Cu toate acestea, multiplayer-ul suportă un număr de 16 jucători sau 4 jucători pentru 3 misiuni co-op. Cam atât. Dacă vreți multiplayer, luați și jucați un *UT III* sau *Serious Sam II* care, deși ieșit la pensie, își face cu brio treaba. Nu vă mint.

După tufele verzi suntem noi, dinozaurii, care te facem pe tine

"Materia vie" din *Turok*, aka grafica, e una destul de ștearsă pentru un joc apărut în 2008, texturile fiind foarte slab redactate, în ciuda utilizării engine-ului Unreal 3.0. Deși de la

prima rulare a jocului mulți poate nu-l vor continua nici 5 minute, tocmai din cauza graficii urâte, pe parcurs am observat mici îmbunătățiri, atât la nivel de design, cât mai ales la modelarea dinozaurilor. Aceștia, spre bucuria mea, arată foarte bine desenați, cu texturi viu colorate, fizică bine implementată dar în rest nu am mai găsit plusuri pe care să le

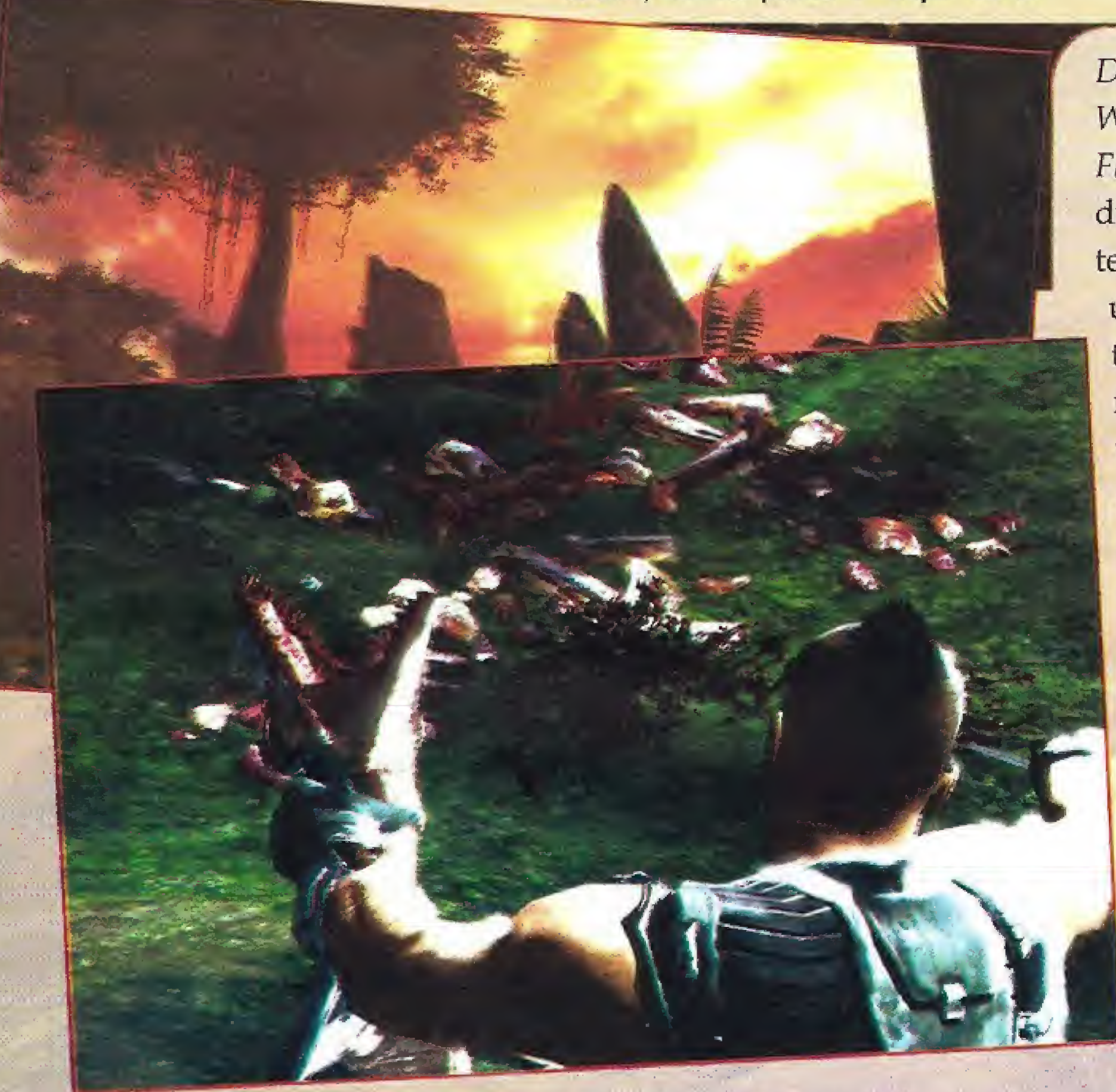
aduc părții vizuale. Engine bun, optimizare slabă, potențial irosit parțial. Oricum, grafica parcă e un organism viu în joc, evoluând pe parcurs ce înaintați în el, asta dacă aveți răbdare și nervi de oțel. Veți descoperi că nu grafica contează cel mai mult într-un titlu cu dinozauri, ci altceva, mult mai important, și anume frica față de aceștia și întâlnirile neprevăzute cu ei. Din păcate, deși m-am așteptat la mai mult de la titlul de față, mai exact la redarea environment-ului, acesta a dezamăgit complet prin lipsa prezenței din jurul lui *Turok* a unor insecte, bâzâgării, șerpi etc. care să vină în sprijinul unei atmosfere de junglă cu o lume vie, activă, violentă și mai ales imprevizibilă. Dar nu, în afară de dinamica ierbii din joc, destul de bine implementată (care se coboară când treci peste ea, respectiv revine la loc în momentul trecerii peste) nimic nu mai există în sprijinul credibilității. Motiv pentru care mă opresc aici. Să le fie de bine... încă un joc care și-a mințit publicul cu marketing-ul.

Coloana sonoră e una de excepție, nefăcând parte din cate-

truc, deoarece riscați să treceți peste automatic events, și astfel să rămâneți blocați în nivel. La un moment dat, m-am trezit în aer, putând pași pe orice suprafață, fiind și invincibil la gloanțe sau căderi de la înălțimi apreciabile. Oricum, asta n-ajută la nimic. Mai mult chiar, acest truc deși util pe alocuri, poate răpi din plăcerea de

risc la care te expui, la pierderea vulnerabilității față de adversari, la adrenalina dobândită pe parcurs precum și la sistemul de stealth introdus în joc... unul destul de steril, imberb și virgin, dar care pentru unii dintre voi va părea suficient și potrivit, scurt și la obiect.

Multiplayer-ul e și el prezent la datorie. Modurile clasice





◀ Turok (PC, PS3, Xbox360 - 2008)

Ultimul joc din serie (momentan), pe care multe voci l-au criticat dur din cauza linearității sale pentru un titlu de 08, dar mai ales pentru grafica destul de paleolitică cu care s-a poposit. Citiți articolul și vă veți convinge singuri de calitatea jocului. Sau și mai bine, săriți la nota de la final, puteri ce sunteți! Las că vă știți voi...



◀ Turok: Evolution (PC, PS2, Xbox, GC, GBA - 2002)

Lansat pentru consolele "high end" ale vremii, fiind primul din serie care a avut privilegiul acesta, vă dați seama că grafica a fost una mai mult decât bestială. Xbox, PS2, GC, toate i-au oferit bătrânului nostru Turok un loc pe podium și au ridicat seria cu un nivel. Un an mai târziu i-a urmat versiunea de PC care a fost lansată pentru Europa. Povestea din acest joc introduce o droaie de personaje noi, dintre care amintim: Tal'Set, Wise Father, Djunn, Tarkeen și alții. Să știți că numele Evolution din titlu nu e ales la întâmplare, având o mare tangență cu calitatea acestui titlu.



◀ Turok 3: Shadow of Oblivion (N64, GBC - 2000)

Lansat în august 2000, sequel pentru Seeds of Evil și la fel de bun ca acesta, Turok 3 continuă storyline-ul din punctul unde l-a lăsat acesta. Și anume, chiar în momentul când player-ilor le-a fost prezentat The Oblivion, împreună cu Flesh Eaters. Yummi, sună bine, nu? Oblivion fiind o entitate cosmică care consumă orice în calea sa, de la friptură de vită până la preparatele congelate de pe rafturile din Selgros, acestuia îi place cel mai mult să se auto-învite în trupurile victimelor sale și să-și devoreze prada din interiorul ei. Cu adevărat delicios, n-am ce zice. Iar Turok săracu' trebuie să se pună în fața acesteia și să-i ordone să mai lase naibii fast-food-ul și să se apuce de home ordering. Clar?!



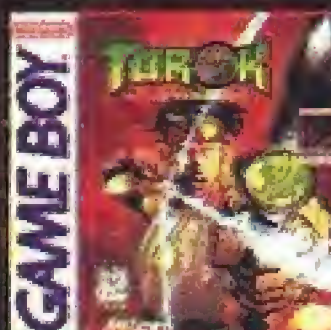
◀ Turok: Rage Wars (N64, GBC - 1999)

Lansat în același interval cu UT și Quake 3 Arena, succesul acestuia a fost unul destul de modest, mai ales că pune accentul pe multiplayer, capitol la care nu se putea lua la trântă cu mai marii genului. Ghici cine? În fine, țelul a fost atins, copile vândute i-au asigurat un next sequel, chiar dacă nu multă lume a fost satisfăcută de direcția în care au hotărât producătorii să îndrepte seria. Până și single-ul a devenit multi în jocu ăsta! Păi se poate, Acclaim, zi tu, măh? Frumos ai făcut?



◀ Turok 2: Seeds of Evil (PC, N64, GBC - 1998)

Apărând simultan pe trei platforme, acesta a fost sequel-ul lui Dinosaur Hunter, bucurându-se de succes la fel ca fratele său mai mic. Deși considerat de multe publicații ale vremii un "must-buy", din păcate doar varianta de N64 s-a bucurat de un succes meritoriu, celelalte platforme mulțumindu-se doar să "dea din cap pe hip-hop", dacă înțelegeți ce vreau să spun. În acest joc cu nr. 2 în coadă, avem un nou Turok, pe nume Joshua Fireseed, care a fost întăritat de o tanti rea, Adon, care l-a rândul ei îi spune acestuia despre Lost Land și despre faptul că are de înfruntat o entitate pe nume Primagen. Aceasta poate fi omorâtă doar cu niște totemuri speciale; iar de aici și până la plot-ul jocului nu mai e decât un pas: Joshua trebuie să găsească aceste totemuri spre a-și îndeplini cu brio misiunea. Simplu și la obiect, nu?



◀ Turok: Battle of the Bionosaurs (GB - 1998)

Produs exclusiv de către Bit Managers pentru Game Boy, acesta face parte tot din franciza jocurilor Turok, având același feeling asemănător seriei, dar care datorită ecranului minuscul al consolei acelei vremi, nu a putut fi apreciat la adevărata sa valoare. Dorindu-se mai mult un fel de "companion" pentru Turok: Dinosaur Hunter de pe N64 a venit cu 8 niveluri în plus și un sistem de parole bine încorporat în mecanica jocului.



◀ Turok: Dinosaur Hunter (PC, N64 - 1997)

Lansat mai întâi pe N64 de către Iguana Entertainment, acesta a fost inspirat din BD-urile cu același nume, produse de Acclaim Comics. Fiind primul lansat din seria Turok, acesta a fost primit cu entuziasm atât de către presă, cât mai ales de fani, care au fost fascinați de confruntarea cu dinozaurii, de gameplay-ul inovator, de noua perspectivă, totul pe o grafică destul de "matură", corespunzătoare acelor vremuri. Acțiunea avea loc pe Lost Land, un tărâm primitiv și plin de dinozauri, dezvoltat de către producători cu tot felul de locații inedite, gen catacombe, orașe în ruină, un sat situat în copaci și desigur jungla cea de toate zilele. Plotul se învârtă în jurul unui tip pe nume Campaigner care a pus mâna pe o armă ce poate schimba dimensiunile timpului, devenind astfel stăpânul lumii. Asta dacă nu se bagă și Turok pe felie, jurând să-l oprească și să-i scoată fetișurile din cap. Once and for all.

goria low-end a jocului. Actori precum Ron Pearlman (vocea sa se poate auzi pe fundalul multor jocuri video celebre, cum ar fi Halo 3, Conan, Gun și Chronicles of Riddick) sau Timothy Olyphant (actorul nepotrivit din Hitman) și-au împrumutat timbrul vocal spre a da viață NPC-urilor din joc. În ceea ce privește muzica de fundal, aceasta contribuie din plin la atmosfera creată de producători, nemaivorbind aici de urletele dinozaurilor. La un surround 5.1, un T-Rex îți scoate toți vecinii din scara blocului în stradă, făcându-i să fugă în toate direcțiile, mai ceva ca la revoluția din '89. Per ansamblu, numai laude pentru sunetul din joc. Chiar simți că ești acolo, alături de dinozauri, în junglă, fără scăpare, gata oricând să fii sfâșiat de vreun "amic" din tufe. Un 5.1 este obligatoriu dacă ții neapărat să sari de pe scaun.

Alt-F4 și am ieșit

Înainte de încheiere, mai merită menționat niște mici amănunte: rulat pe un Core 2 Duo la 3GHz cu 4GB RAM DDR2, jocul a prins o grămadă de glitch-uri în bot, sacadând destul de rar, dar toate sacadările s-au întâmplat în cele mai neplăcute momente, chiar în confruntările directe cu soldații grupării Wolfpack, unde din cauza aceasta am fost nevoit fie să recurg la un save anterior, fie la checkpoint-ul din valea străbătută cu 20 minute în urmă. Iar de vreo 2-3 ori, un crash "binecuvântat" m-a trimis în desktop, probabil sătul fiind că salvam prea des. Un lucru care m-a amuzat a fost apariția în meniul principal al jocului a textului Extras care, așa cum probabil știți, ascunde de obicei tot felul de goodies, cum ar fi artwork-uri, filme, wallpapers etc., dar care la jocul de față și-a arătat o singură "bunătate"... și anume credits-ul de final (râdeți,

la fel am făcut și eu!). Uau!

În ansamblu, merită să-i acordați lui Turok o atenție ceva mai modestă, căci nu se poate lua nici involuntar la trântă cu greii genului, dar din cauza secetei de jocuri bune (Far Cry 2 mai ai mult până apari, tată?) vă poate potoli setea de FPS, împreună cu dinozaurii ce se află pe urma voastră. Pentru unii introducerea lor în joc e destul de atractivă pentru a-l juca, iar pentru alții s-ar putea să nu însemne mare lucru. Aveți grijă totuși să nu zăboviți prea mult în cuibul lor, căci dacă vă băgați capul prea adânc, s-ar putea să nu-l mai scoateți. Din cuib, evident.

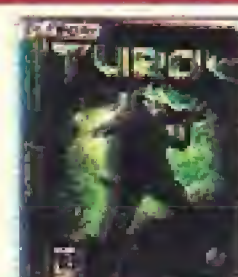
Aici mă opresc, căci trebuie să fiu prezent în 5 minute la ședința de redacție, constantă în fiecare marți dimineața, unde onorabilul Cipri ne ține o lecție despre cum să fugărești liliputani pe străzile din Oradea, la orele de vârf cu un ciocan în mână și fredonând

"Who let the dogs out?!". Căci în fond și la urma urmei, ei ne încurcă circulația (sângelui) și evidența berilor... băute. Hâc!

RIPTAIL

Punctaj TUROK

PRODUCĂTOR	Propaganda Games
PUBLISHER	Disney Interactive
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> atmosferă de Jurassic Park modelarea dinozaurilor și fizica acestora vocile NPC-urilor combo-urile executate pe dinozauri compromis între durată de joc și storyline 	<ul style="list-style-type: none"> se simte "amprenta" consolelor grafică ștersă ici-colo sistemul de checkpoints este ales neinspirat save-ul nu funcționează tot timpul
--	---

Grafică	74%
Sunet	72%
Gameplay	69%
Atmosferă	67%

71%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2,5 GHz	CPU - 3,2 GHz
Video - 256 MB	Video - 512 MB
RAM - 1 GB	RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA TUROK

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Command & Conquer 3 a fost un joc extrem de reușit, atunci când a binevoit a ieși din laboratoarele celor de la EA. **Cu un gameplay surprinzător de maleabil, atât pentru jucătorii vechi, cât și pentru cei noi, cu un feeling care ne amintea cu drag de producțiile anterioare ale Westwood, C&C 3** a fost dovada că EA poate scoate și jocuri bune, atunci când are chef.



CA SĂ DOBORI o asemenea arătare, îți trebuie multă putere de foc.



ÎN SPATE, ARTILERIA. În față, infanteria. Ca în manualul de utilizare.

Din nou, după Tiberium...

Ei bine, iată că producătorii nu au stat mult pe gânduri și, la căldurica oferită de succes, au decis să lanseze un prim expansion pack. Cu promisiunile de rigoare, pe care le citim amuzați în fiecare comunicat de presă - ground-breaking gameplay, tra la la, inovații halucinante, precum și alte elemente ce țin de limita imposibilului. Sincer, nu mă așteptam la prea multe de la acest add-on - și am avut dreptate. Chiar dacă *Kane's Wrath* păstrează neschimbat gameplay-ul original, adăugând, pe ici, pe colo, niscaiva unități noi și niscaiva tweak-uri care "ar trebui" să ne ofere mai multă diversitate, nu avem de-a face decât cu o aceeași Mărie, cu aceeași pălărie, doar că nițel vopsită în culori ceva mai pretențioase.

În ceea ce privește povestea, cei de la EA au decis să completeze, cum au putut ei mai bine, micile lacune de care ne-am lovit pe întreg parcursul campaniilor desfășurate în universul *Command and Conquer*, de la începuturi și până la sfârșit. Astfel, primul act se desfășoară într-primul și cel de-al treilea Tiberium War, în timp ce partea a doua ne duce pe aripile amorțite ale vântului tocmai în timpul evenimentelor din *C&C 3*. Aceste mici-mari salturi "istorice" implică, automat, prezența a mai multor personaje principale care mobilizează trupele din umbră, drept pentru care noi, jucătorii, vom avea de interpretat mai multe roluri. Și că tot veni vorba de interpretare, trebuie, dacă mai era nevoie, menționat faptul

că Joe Kucan își face, din nou, meseria în cel mai profesional stil cu putință, iar personajul său, Kane, este jucat pe parcursul cinematicilor cum nu se poate mai bine. Ca de obicei, de altfel. Restul actorilor pe care EA i-a îngrămădit pe micile, dar desele pelicule dintre misiuni nu se ridică tocmai la un nivel superior, mulți dintre ei abordând o atitudine tâmpă, lipsită de conținut, de parcă ar fi citit scenariul, l-au învățat pe de rost, fără a înțelege nici o boabă din ceea ce se petrece. De multe ori, după modul în care unii dintre ei se exprimă, ai impresia că *Tiberium*-ul este, de fapt, o rochiță purpurie numai bună de un bal mascat... Ultimul act al campaniei ne readuce în timpul "prezent", ne povestește una-alta despre ce se mai întâmplă cu facțiunile mereu puse pe hartă, după care se termină brusc, propovăduind nostradamic un nou expansion, expansion care tare am eu impresia că va fi lansat foarte curând.

Aproape bine

Lăsând la o parte chestiunile legate de ambient, să trecem la acțiunea propriu-zisă. Multe noutăți nu sunt și cu siguranță nu sunt noutăți senzaționale în ceea ce privește gameplay-ul. În primul rând, întreaga campanie și ale ei 13 misiuni vor fi jucate doar de partea Nod-ului. Personal, nu mă deranjează absolut deloc, nu am fost niciodată un fan GDI, nici al aspectului grafic al clădirilor și unităților acestora și cu siguranță nici al mecanicilor de luptă adoptate. Singura problemă pe care o



TREI TANK-URI și toți trei...



CĂTĂ FRUNZĂ, câtă iarbă, dar se pare că degeaba.

văd aici este faptul că cea de-a treia facțiune a fost lăsată din nou de izbeliște, după ce, în campania originală din C&C 3, am avut parte doar de câteva scenarii (scurte și puține) în care ne aflam la cârma monstruoșilor extraterestrii Scrin. Stilul de joc și gameplay-ul în general sunt identice cu cele din jocul original, ceea ce este și firesc, ținând cont de faptul că avem de-a face cu un expansion, însă am avut impresia, pe întreg parcursul campaniei, că producătorii nu și-au dat defel silința de a profita și de a marșa pe puntele forte ale engine-ului - mai exact, misiunile par fade, neterminate, existând multe momente în care se putea mai mult, mult mai mult.

Dacă reușim să trecem peste toate aceste problematici subtile, vom remarca că jocul ne oferă o sumedenie de noi bunătăți care să nu ne facă viața chiar așa de amară. Multe dintre aceste inovații / tweak-uri își fac simțită prezența în special datorită subfacțiunilor - fiecare rasă poate alege dintr-o bogată paletă de subfacțiuni, fiecare dintre acestea fiind special creată pentru a se mula pe diferitele stiluri de joc existente, defensiv, ofensiv sau unul echilibrat. La momentul în care EA anunțase această inovație, am crezut că va fi una de proporții, cel puțin în ceea ce privește diversificarea gameplay-ului. Ei bine, nu e chiar așa. În principiu, subfacțiunile nu sunt cu prea mult diferite de rasele originale, chiar dacă aduc niscaiva modificări minore și pot face, în mâinile unui strateg desăvârșit, diferența pe câmpul de luptă. Din păcate, totuși, diferențele aduse de acestea sunt mici, poate prea mici pentru a diferenția prea mult tacticile abordate, strategia pe termen lung sau șansele de victorie.

Păcat de univers

Cei de la EA nu s-au oprit aici, în tentativa lor de a bombarda universul Command & Conquer cu tot soiul de noutăți - fie ele binevenite, fie prost gândite - introducând, pe lângă altele,

modul *Global Conquest*. Pentru jucătorii de *Dawn of War* sau, de ce nu, *Rise of Nations*, acest mod este unul cum nu se poate mai familiar, un turn based în care avem posibilitatea de a crea forțe ofensive, în tentativa de a ne extinde teritoriul pe suprafața hărții, de a ne rade inamicii cu tot arsenalul prezent în dotare și de a câștiga influență cu diversele orașe pe care le întâlnim în peregrinările noastre. Dacă, pe hârtie, este cu siguranță o adădire interesantă, producătorii nu reușesc defel să o implementeze cum scrie la carte. Harta în sine nu este separată în arealuri distincte, ceea ce o face să pară un imens deșert pe care încerci să îl cucerești ca orbul, iar gameplay-ul în sine, comparativ cu un turn based strategy adevărat, seamănă mai degrabă cu un bebeluș pus lângă un ditamai bărbatul maramureșean, 'nalt ca bradul și treaz ca laptele.

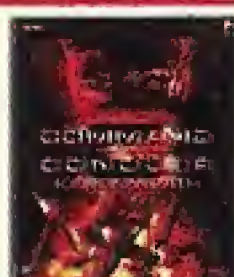
Kane's Wrath putea, cu siguranță, oferi mai mult decât atât. Desigur, avem noi unități. Fascinant! Avem un nou mod. Și mai fascinat! Avem chiar și o puzderie de subfacțiuni ce ar trebui să prelungească viața jocului, atât în singleplayer, cât și în multiplayer. Din păcate, nu o face. Este doar un produs scos pe bandă rulantă pentru a profita de succesul predecesorului său.

DOOM'NEZEU

paul@pcgames.ro

Punctaj C & C3: KANE'S WRATH

PRODUCĂTOR	EA
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	DE LA 12 ANI



PRO & CONTRA

- același gameplay alert
- noi unități, subfacțiuni
- grabit
- noul mod nupinde

Grafică	78%
Sunet	72%
Gameplay	75%
Atmosferă	74%

74%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,7 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 512 MB
RAM - 512 MB	RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA COMMAND AND CONQUER



VEDEȚI ȘI VOI ce face Tiberium-ul din om?



FOC CONCENTRAT înseamnă pa-pa inamicul.



SCUIP foc pe toate găurile posibile!



HARTA "TACTICĂ" din Kane's Wrath.



Warhammer: Mark of Chaos - Battle March

Când măria sa Mark of Chaos a apărut pe piață, s-a "bucurat" de cel puțin două neajunsuri. Spun doar două, pentru a nu fi rău cu acest univers excepțional - lipsa unui marketing de calitate, producătorii bizuindu-se, poate, doar pe faima, stima și ocna de fani de care se bucură Warhammer, precum și o foarte proastă optimizare a engine-ului, optimizare care, din păcate, iese din mormânt și ne urmărește, că vrem, că nu vrem, în acest add-on. Mai mult, nu este stand alone. Nici vorbă. Pentru a putea încerca noile aventuri, trebuie să te afli în posesia minunăției de joc original, că doar nu s-au trezit producători până acum să scoată expansion-uri de sine stătătoare sau măcar

un bundle acolo, mai treacă meargă, la un preț rezonabil. Și, considerând că a voastră cultură gameristică este la zi (mă rog, cel puțin cu un an în urmă, atunci când a apărut jocul original), consider că știți cu ce se mănâncă. O combinație de Age of Empires (fără cărăbănit de resurse de la o bază la alta) cu Total War. Adicătelea, iaca un câmp de luptă, iaca o turmă de unități (pusă pe fapte mari), frumușel randate, cu eroi, cu abilități speciale, cu tot ce vrea mușchiul nostru. Add-on-ul ne mai aduce o campanie pentru a preamări zelul primelor două, de această dată urmând a purta orcii (și niscaiva Dark Elves) pe culmile victoriei. Fiecare cu ale lui, Orcii nu discută cu nimeni, trec totul

prin foc și sabie, în timp ce colegii lor mai întunecați dau dovadă de mai multă tactică și, dacă e musai, de niscaiva diplomatie. Per total, aceeași pălărie. A aceleiași Mării. Sau Ilona, sau Erji, dacă sunteți pictați în roșu, alb, verde.

Din păcate, grafica a rămas la același stadiu, iar "inovațiile" în materie de gameplay...

Ia-le de unde nu-s. Bașca avem de-a face cu aceleași loading times de te doare capul doar când te gândești la ele, unde fumezi o țigară, lingi o cafea și mănânci un bol de popcorn până ce începe următoarea misiune. Producătorii nu au reușit nicicum să "îndrepte" niscaiva dintre greșelile titlului original, parcă prea s-au lenevit (ca mulți alții, de altfel), iar rezultatul... un titlu

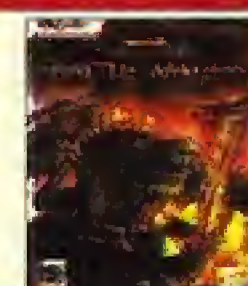
fad, păcat de universul Warhammer. Numai eu știu ce nervi mi-am făcut cu primul...

DOOM'NEZEU

paul@pcgames.ro

Punctaj WARHAMMER: MARK OF CHAOS

PRODUCĂTOR Namco Bandai
PUBLISHER Namco Bandai
OFERTANT
PREȚ cca. 15 euro
VÂRSTĂ de la 16 ani



PRO & CONTRA

universul Warhammer
erol, unități diverse

engine prost
noutăți, poate la anul

Grafică 68%
Sunet 63%
Gameplay 60%
Atmosferă 62%

64%

NECESAR

CPU - 2,2 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT

CPU - 3 GHz
Video - 512 MB
RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: TOTAL WAR, AOE



XIII Century: Death or Glory

Sincer, nu cred că piața jocurilor de strategie mai poate înghiți prea multe clone de Total War. **Și nu mă refer aici neapărat la diversele mecanici de gameplay, mecanici pe care îmi place să le demontez atunci când văd că se poate, ci la aspectul general al unui joc. Un joc ce vrea să arate, vrea să fie simțit și, nu de puține ori, vrea să fie primit ca cine știe ce capodoperă care a apărut acum 10 ani.** Ei bine, Această piață nu mai permite prea multe deoarece s-a săturat și ea, săraca.

Din nou, călătorie în trecut

La o primă impresie, XIII Century: Death or Glory nu este altceva decât una dintre clonele de care vă vorbeam mai sus, pute, din toți porii, din toate mădularele și de sub toate sudoriparele lui a Total War, mai mult, până și setting-ul abordat, unul cum nu se poate mai medieval, ne face să credem că "novicii" de la Unicorn Games nu au făcut altceva decât un copy/paste grosolan cu care să închidă gura unor publisheri însetați de avere peste noapte. La o a doua impresie, și chiar la a treia, dacă ai destulă răbdare

pentru a hălădui ca bezmeticul pe coclaurile scăldate atât de soarele minunat, nepoluat și fără efect de seră al epocii pre-motorului cu aburi, cât și de sângele sănătos al unor bărbați care nu se dădeau în lături de la a căra pe câmpul de luptă șapte tone de armură pe spatele lor bătut de soartă, jocul de față este chiar unul simpatic. Simpatic, în limita bunului simț. Practic, avem de-a face cu o culegere istorică de bătălii... istorice, evident, nici pe departe ridicate la epicul nivel al celor de la Creative Assembly, însă suficient de bine susținute în plan tactic și strategic.

pentru a ne oferi cel puțin câteva clipe de distracție. Una dintre problemele majore cu care se confruntă jocul, atunci când îl iei la bani mărunți, este tocmai aceasta - prea mult accent pe tactică și strategie, lăsând la o parte tot soiul de alte elemente de gameplay care ar fi piperat suficient titlul, în "favoarea" unei maxime concentrări asupra câmpului de luptă - pe scurt, intri, masezi, comasezi și răsmasezi trupe, urmând a te confrunta cu cei mai mari conducători ai vremii pentru supremație.

Sub masca aparențelor...

În general, un joc ce abordează o asemenea temă "epică", ne pune la dispoziție o campanie de proporții cel puțin asemănătoare. Știți voi, ai un imperiu, îl iei de la zero, după care te chinui cum poți tu să îl ridici în slăvi și să îți faci de rușine adversarii cum poți mai bine. Nu este cazul lui XIII Century care pledează în favoarea unor seturi de misiuni în care te iei de gât cu conducerea ălor mai adevărate, mai potente și mai cu chef de scandal națiuni ale vremii. Misiunile vor fi "unlocked" în mod treptat, nu de alta, dar să nu



dea prea multă apă la moară; vom lupta de partea englezilor, a francezilor, ne vom ciocni de nemți, ruși sau mongoli, toate acestea pe parcursul unui set de 5 misiuni per rasă, plus un bonus de câteva hărți pe care le accesezi atunci când devii un "adevărat" conducător de oști.

Pare totul simplu? Nici pe departe, dragii mei, deoarece am învățat, cu mult timp în urmă, să nu judec un joc după aparențe. Spre deosebire de ultimul "trend" în *Total War*, aici, misiunile sunt extrem de dificile. Și, ca orice strategie clasică medievală care se respectă, titlul de față respectă eterna regulă, despre care v-am vorbit de nenumărate ori, "rock paper scissors", de această dată, la un nivel și mai bine pus la punct ca în alte jocuri precedente (a se citi, de multe ori, mai enervant). Adicătealea, chestii clasice - arcașii îi ții la distanță, pe cât se poate profitând de design-ul de sol, infanteria împlântată în cavalerie și degetele încrucișate pentru rugăciune. Nu merg rush-uri, nu merg strategiile oarbe gen "CTRL+1, attack într-un anumit punct al hărții", totul trebuie gândit pas cu pas. Mai ales pentru că avem la dispoziție o sumedenie

de detalii despre fiecare trupă, moral, numărul celor crăpați, al celor răniți, dacă squad-ul respectiv este protejat contra slăbiciunilor sale, ce mai, tot tacâmul. "Matematicienii" câmpului de luptă se vor simți ca acasă. Cu atâtea date puse la dispoziția jucătorului, *XIII Century* se poate transforma, treptat, într-o experiență plăcută. Nu este un joc de geniu, nici pe departe, însă nici unul prea de duzină. În lipsă de alte titluri competente pe piață, nu strică să-l pistonați nițel.

DOOM'NEZEU

paul@pcgames.ro

Punctaj XIII CENTURY: DEATH OR GLORY

PRODUCĂTOR Unicom Games
PUBLISHER Gamergate
OFERTANT -
PREȚ cca. 25 euro
VÂRSTĂ de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ bătălii bine puse la punct
+ detalii în-depth

● prea clonă
● îi lipsesc elemente de gameplay necesare

Grafică 78%
Sunet 73%
Gameplay 77%
Atmosferă 72%

74%

NECESAR

CPU - 2,2 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT

CPU - 3 GHz
Video - 512 MB
RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA TOTAL WAR



Iron Man



Hype-ul dăunează grav creativității

Oh my, **Iron Man**. Iată încă un titlu proaspăt ieșit din licențele Marvel. După benzile desenate, desenele animate și recentul film omonim, Tony Stark se rupe în figuri și în domeniul gaming-ului. Sau nu prea? OK, haideți să-l luăm la purecat.

Dacă filmul vi s-a părut o relativă salată murată de castraveciori, cu prea multe evenimente lăsa-te în ceață și acțiune întortocheată, ei bine, atunci vă informăm că transpunerea sa în joc se manifestă tot așa. Dacă nu chiar mai slab, dar nicidecum mai bine. Ca notă informativă, vreau să aduc la cunoștința cititorilor că acest articol se adresează cu precădere jucătorilor care au trecut măcar prin chinurile învățământului pre-universitar. De ce spun asta? Pentru că juniorii post 9/11 sunt într-o așa manieră îndoctrinați de aceste desene animate tâmpе (asta ca să nu mai vorbesc de anime-uri, Sasuke sau Naruto)

încât nu-i interesează părerea oamenilor avizați în domeniu. Pentru ei, jocurile de genul acestuia vor fi mereu cele mai tari, cele mai miez. Care a fost motivul pentru această prestație mediocră a jocului? Fie lipsa fondurilor, fie lipsa interesului din partea Sega pentru a cizela mai bine jocul. Cert este că i-au făcut un hype de parcă ar fi fost echivalentul Judecății de Apoi. Unde alții au dat-o în bară, Sega s-a făcut și mai urât de cacao. Ulciorul nu merge de multe ori la apă, stimabililor.

I believe I can fly

Dacă v-ați așteptat ca jocul să continue sau măcar să încerce să astupe găurile în storyline-ul seriei, va trebui din nou să vă dezamăgim. Da sigur, la început îl urmărim pe Tony (am uitat să precizez, el este un magnat în industria de armament) când își construiește costumul în peștera secretă hotărât să facă ceva bun și să ajute oamenii, nu doar să cauzeze distrugerii; după asta, firul

evenimentelor ia o cu totul altă cale decât cea a filmului. Bine, bine, Tony va lupta contra multor adversari ușor identificabil cu cei din film / benzile desenate, dar parcă totuși ceva scârțâie, și nu ai acel sentiment de imersiune în campanie, nu te atrage, nu este prezent acel impuls care să te înghiontească de la spate să mai termini o misiune, și încă una, și încă una...

Motivul principal pentru acest neajuns major este dificultatea prea ridicată a jocului. Deși **Iron Man** are părțile lui distractive (zburatul prin hărți la viteze amețitoare), și în tot acest timp poți admira imensitatea spațiului de joc, aceste trăsături care, cel puțin teoretic, ar fi trebuit să constituie o bună temelie la baza jocului sunt spulberate de un gameplay șters și o dificultate frustrantă.

Ar fi fost frumos să vedem variațiuni de gameplay, dar ia-le de unde nu-s! Tot ceea ce trebuie să facă Tony este să distrugă dușmanul în fiecare misiune.



Atât. Nu există căi multiple de abordare a misiunilor, căci evenimentele scriptate abundă. Intri în câmpul de luptă, distrugi tot până ce nu mai stă cărămidă pe cărămidă și ieși. Sunt acordate bonusuri în funcție de timp, acuratețe, numărul de adversari doborâți, ș.a.m.d. S-au introdus în joc până și evenimente pseudo-QTE (Quick Time Events) care ne lasă, de exemplu, să rupem coada unui elicopter în zbor sau să smulgem turela unui tanc. Simpatice la început, dar, după ce faci aceleași lucruri de 'enșpe mii de ori, te cam acrești. Unde mai pui că trebuie să clăpăcești ca o primată isterică o anumită tastă pentru aceste events...

Dacă ai trecut de prima jumătate a jocului și speri la o schimbare de ritm, obiective noi în misiuni sau măcar o diversificare infimă de gameplay, încetează să mai speri căci nu primești nimic din acestea. Primești în schimb un nivel de dificultate chiar mai ridicat. Îți poate scoate peri albi, mai

ales că dacă dai ortu' popii nu sunt checkpoints și ești nevoit să începi nivelul din nou. Obișnuiește-te, te vei afla în această situație de prea multe ori.

Managementul costumului lasă și el de dorit. Poți canaliza puterea spre sistemul de arme, ceea ce le va spori damage-ul, însă rămâi fără putere la armură și viață, iar regenerarea acestora va fi mult mai lentă. O tehnică pe care ești constrâns s-o practici este dodging-ul constant și birul cu fugiții după vreo colină până ce se încarcă scuturile. Chiar și așa, îți va fi imposibil să nu scapi printre dinți vreo două-trei expresii "ecumenice" asupra originilor jocului când pe monitor vezi tra-soare, rachete sau mai știu eu ce alte proiectile ce te fac fier vechi în câteva secunde.

Cea mai bună tactică este de a aborda adversarii de la kilometri depărtare, până când îi vezi de sus ca un mușuroi de furnici. Stai liniștit, sistemul de lock-on te ajută să-i țintești. Fără acesta, jocul

ar fi fost un game over continuu.

Nu ar mai fi nimic important de spus. Mai bine Sega stătea naiba în banca ei și nu scotea în veci acest joc pe rafturile magazinelor. O sumedenie de fani și-au aruncat banii pe fereastră cumpărând acest joc. Dacă cineva m-ar sili să-l joc încă o dată, mai mult ca sigur aș ceda nervos.

FELDMARESCHALL

vlad@pcgames.ro

Punctaj IRON MAN

PRODUCĂTOR	Artificial Mind
PUBLISHER	SEGA
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	DE LA 12 ANI



PRO & CONTRA

- + zburatul
- + decoruri foarte întinse...
- ...dar slab exploatare
- repetitiv până la Dumnezeu
- dificultate exagerată
- motivație zero
- preț prea mare pentru acest rebut

Grafică	65%
Sunet	55%
Gameplay	36%
Atmosferă	48%

51%

NECESAR

CPU	- 1,5 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1 GB

RECOMANDAT

CPU	- 2 GHz
Video	- 512 MB
RAM	- 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: ORICE JOC ÎN CARE FACI PE

SUPER-EROUL SUPĂRAT ȘI SPULBERI TOT CE VEZI CU OCHII





Overclocked

A History Of Violence

Când mai apare câte un titlu nou adventure pe piață, ridic o sprânceană și mă aștept ca fratele Ciprian să mi-l trântască în brațe pentru test. Mi-am luat bisturiul și eram pregătit de încă un joc fad ce merită eviscerat din cuvinte și note. **Dar de această dată, dorința mea să castrez încă un produs ludic a fost spulberată. House Of Tales au realizat că genul adventure nu trebuie neapărat reinventat, ci doar șlefuit pe alocuri, ca produsul final să fie unul mândru-n ochii publicului.**

Publicul larg trebuie să fie avertizat înainte de achiziția acestui joc de la cel mai apropiat retailer. Deși eu am fost obișnuit să am scutecul plin datorită lui **The Experiment** acum câteva luni, nu cred că toți aventurierii gaming-ului au nervii de oțel sau sănătatea mintală în așa hal de bună încât **Overclocked** să nu vă năruie neuronii. Acest joc primește, pe lângă câteva aplauze bine-meritate, și o medalie de aur pentru cea mai deprimantă poveste dintr-un joc video în ultimii zece ani.

Feriți-vă de voi înșivă

Overclocked începe cu o cinematică ciudată după care suntem puși în pielea domnului David McNamara, un psihiatru cu renume, trimis de mai marii Washington-ului în New York, să

deslușească un caz extrem de ciudat și violent, juxtapus într-o după-amiază monotonă prin Manhattan. Ca prin minune, șase tineri, în cel de-al doilea deceniu de viață, ajung într-o psihoză animalică, bat oameni inocenți sau, trag focuri de armă nestingheriți pe străzi. Tinerii cu pricina ajung într-un sanatoriu condus de un doctor ce seamănă parcă cu unul dintre pacienți. Scopul nostru, ca niște versați medici, este să intrăm cumva în căpățâna acestor deținuți periculoși și să aflăm de unde a pornit toată vâlva. Deși mi-aș stoarce neuronii să vă prezint povestea într-un stadiu mai evoluat, bunul simț față de puținii fani adventure de pe planeta aceasta stearpă mă face să îmi pun singur bețe-n roate și să ascund detaliile sub masă. Admir și mă închin în fața poveștii din



Overclocked deoarece presimt că minim patru ani vor mai trece până când vreo firmă va avea bani pentru heroina necesară scenariștilor de a scoate un asemenea fir epic pe piață. Singurul lucru, pe care îl dezvălui precum un preludiu cu o prostituată de lux, este potența story-ului de a introduce și cel mai roz hipiot din lume într-o stare catatonică. Imaginați-vă că ascultați My Dying Bride, citiți Emil Cioran, beți vodcă, toate acestea în Stockholm, în luna ianuarie. Pregătiți-vă ștreangul, deoarece se văd urme de sinucidere la orizont.

Detectiv fără lupă

Cei de la House Of Tales, pe lângă faptul de-a transmite o poveste excepțională publicului,

au decis să facă și una din cele mai reușite interfațe de joc adventure pentru publicul larg. Deși mecanica point-and-click este aceeași, modul în care este prezentat lasă orice fan cu gura căscată. În momentul în care punem cursorul deasupra unui obiect cu care avem de lucru, automat apare una sau mai multe icoane reprezentând gesturile pe care avem de gând să le facem cu acel obiect. Nu mai trebuie să ne batem capul cu zeci de combinații între diferitele modalități de acțiune între obiectele din spațiul înconjurător. Inventarul este în dulcele stil clasic, dar varietatea de a folosi obiectele din inventar sunt felurite. De exemplu, putem să aprindem lanterna în mod normal iar personajul să îndrepte lumina în direcția privirii sale. Dacă vrem să

fim și mai chițibușari, putem să controlăm personal lanterna și să luminăm orice locație în jurul nostru pentru a putea investiga indicii cu o mai mare acuratețe. Vorbeam mai sus despre felul în care avansează povestea. Ca și medici, trebuie să scormonim capilara pacienților noștri bolnavi la bibilică. Ei, amintirile lor sunt văzute sub forma unor flashback-uri în care noi avem controlul asupra acelor personaje. Această chichiță minoră integrată în joc, face ca plictiseala să fie uitată undeva într-un colț de neuron. Celebrul pixel-hunting nu are loc în acest joc, sau în acest test. Niciodată nu va trebui să cărăm după noi o ancoră de vapor doar ca să fim siguri că avem acel obiect în inventar pentru ceva puzzle obscur într-un viitor mai

mult sau mai puțin apropiat. Doar obiectele revelante pot fi acționate în vreun fel, iar acestea sunt răsfricate pe parcursul jocului cu un respect enorm de mare față de logica omului modern.

Straie competente

Overclocked este cărat în spate de versiunea a treia a engine-ului Cougar. Acesta este destul de competent, dar parcă se văd urme de praf, vechi de minim un an, pe umerii acestuia. Dacă setați toate opțiunile video la maxim, atunci fiți siguri, că și grafica o să vă dea pe spate. Desigur, comparând cu alte jocuri adventure, nu cu FPS-urile momentului. Pe lângă o grafică ce prezintă personajele principale animate într-un mod foarte fluid, sunetul lui **Overclocked** este extrem de bine





integrat în joc. În primul rând, trebuie aplaudat voice-acting-ul, acest blestem al jocurilor adventure. Firmele producătoare parcă își investesc toți banii în puzzle-uri complexe și uită să angajeze actori competenți pentru vocile personajelor. Jocul nu cade în această capcană și, cu surprindere-n glas și-un urechi, vă mărturisesc că **Overclocked** dispune de una din cele mai bune distribuții de voice acting întâlnite în vreun joc adventure în acest deceniu. Deși vocile personajelor secundare nu sunt prezentate meticolos, personajele principale prind viață cu fiecare dialog de pe parcursul poveștii. Story-ul devine de asemenea mult mai verosimil pentru urechile gamerului, ajutând imersiunea în plasele fantasmagoriei ludice ce reprezintă **Overclocked**. Nu în ultimul rând, vă mărturisesc că sunetele ambientale sunt de excepție, fără să fie prea tupeiste. Adică, acestea dispar în momentele critice ale poveștii, iar liniștea de mormânt ce răsare imediat după, creează un sentiment extrem de neliniștitor. Nici coloana sonoră nu se lasă mai prejos, aceasta fiind compusă din niște piese ambientale (unele chiar mai techno) ce se potrivesc de minune cu atmosfera apăsătoare sau chiar schizofrenică a jocului. Toate adunate la un loc, fac din **Overclocked**, spre mirarea tuturor și în neconcordanță cu rețeta de eșec a altor titluri adventure, un mini-colos post-modern. Dacă și alte firme ar lua modelul acestor producători și nu s-ar zgârci pentru o parte tehnică competentă de development al

unui joc, probabil piața jocurilor adventure nu ar mai fi o baltă de salivă stătută într-un deșert monocrom.

În esență

House Of Tales nu au pornit nici o revoluție în genul adventure, dar, fiecare element convențional ce caracterizează acest gen a fost șlefuit cu răbdare de chinez bătrân, făcând din **Overclocked**, un adventure foarte ușor de recomandat tuturor fanilor și, de ce nu, nou-veniților pe aceste meleaguri de gaming slow-paced. Cei ce știu să aprecieze o narațiune bine-făurită și sunt obișnuiți cu un ton sumbru în analele cerebelului vor sări fără regrete pe acest joc. **Overclocked: A History Of Violence** într-adevăr reușește să dea jucătorului răsplată concretă pentru timpul investit în el.

REMUSH

remus@pcgames.ro

Punctaj

OVERCLOCKED-A HISTORY OF VIOLENCE

PRODUCĂTOR	House Of Tales
PUBLISHER	Lighthouse Interactive
OFERTANT	-
PREȚ	CCA. 40 EURO
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- + poveste genială
- + interfață foarte intuitivă
- + puzzle-uri de nota 10
- grafică puțin cam veche

Grafică 80%

Sunet 87%

Gameplay 89%

Atmosferă 90%

87%

NECESAR

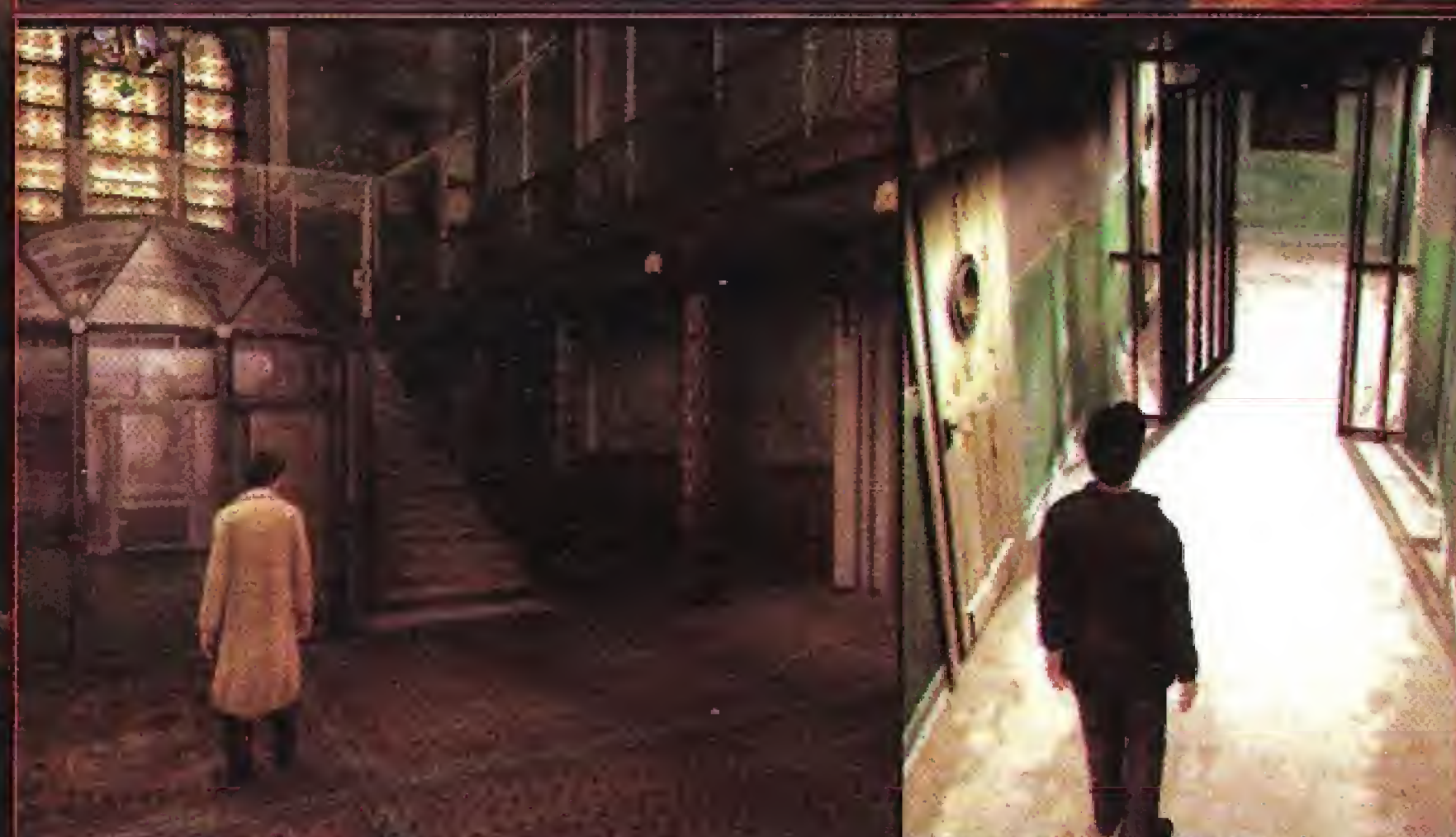
CPU - 1,3 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT

CPU - 2 GHz
Video - 128 MB
RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: MIDNIGHT NOWHERE,

MOMENT OF SILENCE



FII CĂPITANUL ȚĂRII **TALE** ȘI CONDU-ȚI ECHIPA CĂTRE GLORIE



Joc oficial al UEFA EURO 2008™



www.pegi.info

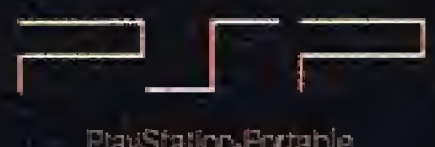


PlayStation 2

PLAYSTATION 3



XBOX 360



PlayStation Portable



UEFA
EURO2008
Austria-Switzerland

Official Licensed Product



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau în alte țări. Cuvântul UEFA, Sigla oficială UEFA EURO 2008™, Mascotele oficiale și Trofeul UEFA European Football Championship™ sunt protejate de mărci comerciale și de drepturi de autor. Toate drepturile rezervate. Utilizarea numelor jucătorilor și a asemănării acestora cu persoanele reale este autorizată de FIFPro Foundation și echipele naționale. Produs sub licența de Electronic Arts Inc. Fabricat în UE. Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor și siglele sunt proprietatea respectivilor lor deținători. „PlayStation”, „PLAYSTATION”, sigla „PS” Family și „PSP” sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox live sunt fie mărci comerciale înregistrate, sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



Chariots of the Dogs

Cum Night of the Raving Dead ne lăsase cu ochii-n soare după dispariția lui Bosco, episodul 4 începe în magazinul răpitolui, unde cei doi amici ai noștri caută indicii. Paranoicul vânzător pare să fi fost răpit de niște alieni răi și se află în centrul unei intrigi halucinante, care se joacă cu paradoxurile temporale, à la Return to the Future. Sam și Max va trebui să descopere acum identitatea tatălui lui Bosco, cu riscul de a perturba fluxul istoriei. Aflați în

plimbărică prin viitorul și trecutul îndepărtat, Sam și Max vor avea de rezolvat noi enigme, care sunt ceva mai grele decât de obicei în acest episod. Vă vor cere spirit de observație și gândire logică, într-un adevărat du-te-vino prin istorie. **Chariots of the Dogs** este destul de variat și are o durată de viață rezonabilă.

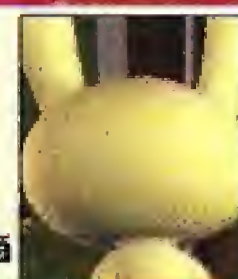
Chiar dacă nu aveam ce să-i reproșăm până acum, engine-ul grafic începe să îmbătrânească și să-și arate slăbiciunile, îndeosebi la modelarea și animațiile per-

sonajelor. Sigur că distracția e de găsit în gameplay, dar sperăm că, în sezonul al treilea, seria va evolua sub toate aspectele. Citiți pe pagina următoare câteva impresii despre ultimul episod, finalul episodului 4 terminându-se într-un cliffhanger teribil...

GORDON
cipri@pcgames.ro

Punctaj SAM & MAX SEASON 204

PRODUCĂTOR Telltale Games
PUBLISHER SEGA Europe
OFERTANT
PREȚ 8 euro
VÂRSTĂ fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

- intrigă la nivel global
- plin de inventivitate
- ceva mai greu
- cam multe locuri cunoscute
- engine-ul respiră cam greu

Grafică 73%
Sunet 81%
Gameplay 88%
Atmosferă 90%

83%

NECESAR
CPU - 2 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT
CPU - 2,7 GHz
Video - 256 MB
RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA SAM & MAX

Sam & Max Season 2

Episode 5:

LOOK

What's New, Beelzebub?

S

tiu că nu vă pică prea bine să aveți două articole **Sam & Max** în aceeași revistă, dar asta este, nu întotdeauna profesionalismul (proverbial al PCG, eh?) e mână-n mână cu probleme inerente oricărei publicații pe hârtie din România, și nu numai.

Vă mai amintiți cliffganger-ul în care se încheia **Chariots of the Dogs**? Ei bine, acum și-a găsit rezolvarea și începutul acestui ultim episod al sezonului 2 îi găsește pe fărtații noștri în... iad! Fără să fie păcătoșii păcătoșilor, cei doi detectivi vor încerca să salve-

ze sufletul lui Bosco, dar și pe cele ale tuturor personajelor pe care le-au trimis acolo în cursul sezonului, spre deliciul Satanei. Cu această ocazie, **What's New, Beelzebub** încheie bucla din punctul de vedere al intrigii și al acțiunilor întreprinse în capitolele precedente. Mai puțin distractivă decât episoadele anterioare, această aventură ne decepționează nițel cu poantele și replicile sale cam fumate, precum și cu abuzul de reciclări de decoruri și personaje arhicunoscute. Sigur că "marele final" merita o defilare de onoare a tuturor băieților răi coto-

nogiți prin episoadele trecute, dar sperăm că developerii vor împropăta seria odată cu apariția celui de-al treilea sezon. **What's New Beelzebub?** Rămâne un episod reușit, inventiv și bine lucrat, în care varietatea situațiilor dă o notă bună ansamblului devenit deja prea familiar. Enigmele sunt ca de final de sezon, adică mai grele decât restul. Bineînțeles că nu putea lipsi happy-end-ul, atât în joc cât și pentru fanii de point & click.

GORDON

cipri@pcgames.ro

Punctaj

SAM & MAX SEASON 205

PRODUCĂTOR	Telltale Games
PUBLISHER	SEGA Europe
OFERTANT	-
PREȚ	8 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

- + enigme bine ticluite și variate
- + multe referințe
- + intriga per ansamblu
- mai puțin distractiv
- e gata sezonul!

Grafică	72%
Sunet	82%
Gameplay	86%
Atmosferă	90%

83%

NECESAR

CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

RECOMANDAT

CPU	- 2,7 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA SAM & MAX





Simon The Sorcerer 4: Chaos Happens

Mda, "Chaos Happens" la fel de bine pe cum "Shit Happens", subtitlu care ar fi fost mai potrivit noului Simon the Sorcerer. După două capitole de point and click pentru MS-DOS și o a treia parte în straie 3D, vrăjitorul adolescentin Simon se întoarce pe PC-urile noastre dragi cu o nouă aventură în Magic World. **Playlogic a pus mâna pe licență și încearcă să aducă fanilor adventure un nou titlu de pus în colecția lor arcană. Din păcate, încercarea lor a eșuat lamentabil, din cam toate punctele de vedere.**

Deși jucătorii își aduc aminte de orele petrecute cu plăcere în primele două capitole, unii parcă ar vrea să uite de eșecul total ce l-a reprezentat Simon The Sorcerer 3D. Interacțiunea era egală cu zero, mediul înconjurător era mai sterp decât Sahara, iar mecanica de joc, eh..., hai să nu vorbim despre mecanica de joc. Playlogic, după mulți ani de zile de așteptări, au pus ghearele pe franciză și au hotărât să își spele păcatele. Din păcate, apele Iordanului sunt prea departe, iar Simon The Sorcerer 4 este doar un cvasi-rebut care nu prea își merită banii de alocație. Dați-mi voie să dezvolt! Deși domniile producători merită aplauze că l-au readus pe Simon din nou în universul point and click, de asemenea merită aplauze deoarece nici un element de adventure pur

sânge nu a fost implementat cum trebuie.

Pălărie-ntr-un picior. Ghici ciupercă ce-i?

Cursorul "dobitoc" e inamicul numărul 1 aici. La fiecare obiect inspectat, dacă Simon își deschide gura, cursorul se transformă într-o săgeată de fast-forward, obligându-ne să-i ascultăm idioteniile. Nu există modalitate de skip, în caz că suntem grăbiți, dar nici nu există nimic în repertoriul lui Simon care să ne țină lipiți de joc. Fiind un joc adventure, ar trebui să luăm în colimator puzzle-urile. Acestea se prezintă ca niște ghicitori imbecile, fără niciun pic de inspirație, doar cu un simț al umorului ce ar putea satisface copiii până la vârsta de 10 ani. Maxim. Dar ca să fim siguri că inteligența de om normal ne este



insultată, putem apela la "hints". Da, un joc adventure are și hints, ce nu trebuie căutate pe internet. Dacă nu ne dăm seama de un anumit puzzle, avem 3 hint-uri care să ne deschidă ochii. Primul este decent, al doilea are urme de bun simț, dar al treilea face ca fiecare puzzle să fie tratat ca o ghicitoare de clasa a patra. În plus, puzzle-urile bazate pe obiectele din inventory sunt atât de irațional create încât subtitlul jocului, **Chaos Happens**, îi vine ca o mână. Singura bulină albă pe care

Resturi

Povestea este de-a dreptul anostă. În lumea magică numită ingenios Magic World a venit Armageddon-ul. Nu, nu e vorba de Bruce Willis călare pe un asteroid, ci de o clonă a lui Simon ce terorizează plaiurile sub identitatea sa. Singura bulină albă pe care

o are Simon intră la categoria "Parcă sunt în alt joc". Dacă sunteți curioși cum ar fi ca Gordon Freeman să rezolve puzzle-uri într-un univers adventure fantasy, atunci vă aflați în locul potrivit. Această grotescă alegorie pe care îmi permit să o fac ascuns de mânuțele-bisturiu ale fratelui Ciprian se datorează tipei ce îl însoțește pe Simon, pe nume Alix. Dacă omniprezența domnișoarei Vance v-a stresat în **Half-Life 2** (în special în **Episode 1**), atunci vă avertizez că veți trece printr-un chin aproximativ egal. Mai mult, în timpul monologurilor ei anoste, nu avem plăcerea să ne jucăm de-a fizica ținând un Gravity Gun în mână. Aceasta îi urmează pașii precum un ciobănesc german și îl ajută cu informații prețioase, dar, din cauza unui voice-acting de toată jena, toate acele informații despre poveste devin mai degra-

bă îndemnuri pentru a începe consumul excesiv de alcool sau substanțe halucinogene. Din punct de vedere tehnic, **Simon 4** nu excelează din niciun punct de vedere. Grafica este învechită, dar, asta nu ar trebui să fie o problemă pentru un fan adventure, obișnuit deja cu engine-uri prăfuite în ere moderne ale gaming-ului. În schimb, **Simon The Sorcerer 4** primește un puternic șut în dorsală pentru un voice-acting ce te face să te arunci de la fereastră. Fiecare linie de dialog este forțată cu un ton de victimă a Holocaustului.

Concluzie

Dacă totuși credeți că puteți juca **Simon The Sorcerer** fără sunet pentru a nu cădea în prăpastia nebuniei, probabil mai aveți o șansă să parcurgeți câteva ore din joc. Dar, și cu boxele

stinse, mai trebuie să vă luptați cu replici idioate, puzzle-uri imbecile, designul destul de sterp și o interfață ce duce genul adventure cu 10 ani în trecut. Fie-i țărâna ușoară.

REMUSH

Punctaj SIMON THE SORCERER 4

PRODUCĂTOR	Silver Style
PUBLISHER	Playlogic
OFERTANT	-
PREȚ	-
VÂRSTĂ	de la 8 ani



PRO & CONTRA

- e jucabil cu boxele stinse
- mecanică de joc antică
- poveste de vai și-amar
- frustrant până în măduvă
- Insultă inteligența jucătorului

Grafică	59%
Sunet	38%
Gameplay	55%
Atmosferă	59%

52%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,8 GHz	CPU - 1,8 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: ANKH,
SIMON THE SORCERER 1&2

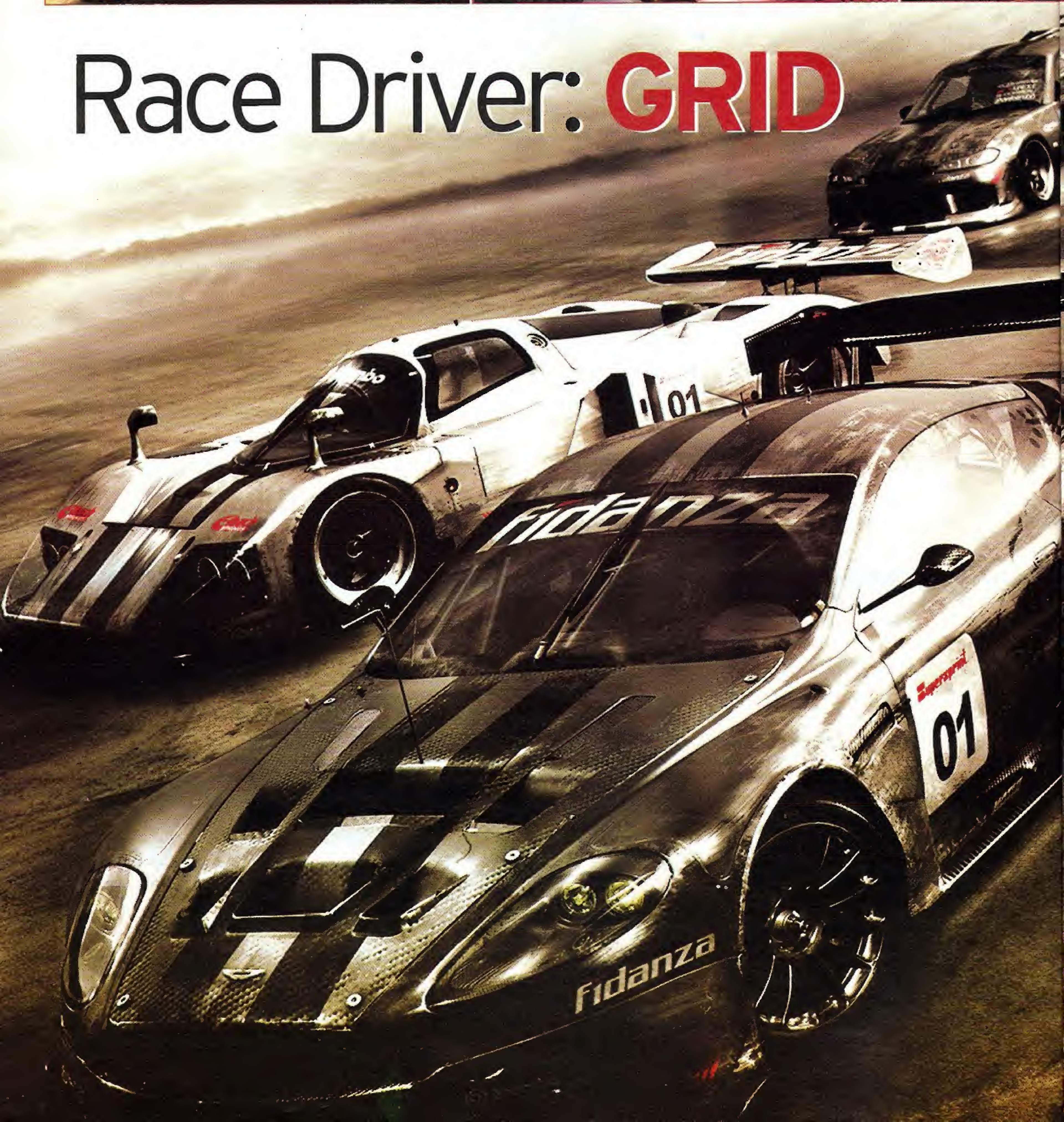


TEST

Racing



Race Driver: **GRID**





Fraților, apărut aproape din neant, Race Driver - GRID, vă va sparge retina, viola timpanul și cuceri sufletul după inevitabilul moment al instalării lui pe PC-urile voastre. **Este pentru prima dată în mulți ani când un simulator racing este dezvoltat în primul rând pentru PC ca platformă principală și, în același timp, este și printre cele mai bune jocuri din istorie în categoria sa. Bine-ați demarat în GRID! Istoria se scrie pe patru roți și în 8 cilindri.**



DE LA MUSCLE CARS LA MAȘINI EXOTICE, GRID le are pe toate.



GRID poate satisface fanteziile oricărui pseudoșofer de curse profesionist. În primul rând, datorită unui mod singleplayer extrem de variat și în al doilea rând printr-un multiplayer optimizat până la divinitate și-napoi. Deși avem de-a face cu un joc *arcade*, opțiunile fiecărei curse din **GRID** pot face un chin de simulator din cea mai banală cursă arcade. Cu un engine grafic de excepție, sunet extraordinar și mecanică de racing aproape perfectă, **GRID** are șanse să ajungă fruntaș în topul jocurilor de mașini pentru anul 2008.

Cu ce se papă GRID?

Începutul carierei noastre de șofer se datorează unei femei necunoscute pe care o auzim în meniu și între curse, dar existența ei fizică rămâne diafană pe tot parcursul jocului. Aceasta ne informează că a investit biștari grei în noi să putem urca în clasamentele mondiale a șoferilor de

top. În garaj, suntem procopsiți cu un Ford Mustang răblăgit pe care trebuie să-l punem la punct înainte să putem conduce pe pistele oficiale. Pentru a ne crea propria echipă oficială, respectiv pentru reparatul Mustang-ului, avem nevoie de 60.000 euro. Acești bani îi putem strânge dacă conducem pentru alte echipe, în curse sponsorizate. Obiectivele nu sunt neapărat de a doborî toată concurența sau de a obține un loc pe podium, ci doar să fim frunzași în categoria noastră de mașini (sport, tuning, muscle etc.). De asemenea, câțiva bani ne intră în cont și dacă terminăm cursa cu pricina fără să ne distrugem bolidul. Bonusurile de bani sunt obținute prin îndeplinirea obiectivelor secundare pe care fiecare echipă sponsorizată ni le dă. Aceste obiective se încadrează între "termină pe locul cutare" sau "nu contează pe ce loc ieși, atâta timp cât depășești echipa rivală".

Aceste curse sponsorizate

sunt o mană cerească pentru un jucător deoarece ne putem înscrie la o varietate largă de curse, într-o gamă și mai largă de mașini. Din acest motiv, jucătorul are acces la felurite mașini și stiluri de condus din primele minute de joc.

În cursă pentru podium

În momentul în care suma de 60.000 euro este în cont, o vom cheltui într-o clipită pentru actele oficiale a echipei noastre proprii și pentru aducerea Mustang-ului pe linia de plutire în ceea ce privește performanța. Din acest punct, suntem într-o cursă perpetuă, desfășurată pe trei continente, în încercarea de a pune numele nostru printre numele celor mai buni șoferi de curse din lume. Ca să avansăm în singleplayer-ul **GRID**-ului, vom avea nevoie de reputație și bani. Aceste două elemente ne vor fi oglinda prin care ne măsurăm valoarea ca șofer. Deși banii putem să-i scoatem din

piatră seacă, dacă dorim să ne vedem moaca prin campionatele mai elevate, atunci reputația noastră trebuie să fie pe măsură. Cursele și campionatele se desfășoară în trei locații diferite: America, Europa și Japonia. Fiecare cursă din fiecare locație adună un anumit număr de puncte de reputație. Deși avem și reputație totală care să ne permită accesul la curse mai specializate, reputația "zonală" este cea mai importantă. Putem să ajungem campioni supremi în Statele Unite și să rămânem niște începători în ochii celor din Japonia. Când vă vorbeam de evenimente specializate, mă refeream la două elemente principale cu care **GRID** se prezintă publicului. Primul este circuitul Le Mans, unde trebuie să conducem 24 de ore (12 minute reale ca timp de joc, nu vă speriați) și campionatele de drifting, obsesia japonezilor. Circuitul Le Mans probabil nu șochează pe nimeni, dar introducerea drift-urilor este



FEELING-UL DE VITEZĂ COMBINAT CU GRAFICA NĂUCITOARE fac din GRID un joc de-a dreptul regal în categoria sa.





DAMAGE-UL BOLIZILOR, pe cât e de arcade și exagerat, pe atât arată de bestial!

un element extrem de important. Punctele se câștigă în funcție de performanță, iar rezultate excelente trebuie justificate cu un skill de drifting extrem de ridicat.

File de gameplay

GRID dispune de calitățile unui joc hibrid. Acesta poate fi foarte distractiv pentru jucătorul arcade, dar și destul de pretentios pentru jucătorii hardcore ai simulatorilor. Controlul mașinii este destul de arcade-like, dar opțiunile de control sunt felurite și pot da mașinii un miros izbitor de simulator. De asemenea, pentru un challenge mai mare, putem schimba camera mașinii în favoarea vederii din interior. Deși nu recomand acest mod de condus decât pentru profesioniști. Fizica în GRID e senzațională. Damage-ul este destul de realist, iar avariile pe care le suportă bolidul nostru pot duce la un control mai greu al mașinii, deci feriți-vă de

accidente inutile. Dar, elementul principal pe care-l aduce GRID în acest gen este sistemul de flashback al șoferului. Dacă ați jucat Prince Of Persia, vă dați seama despre ce vorbesc. În momentul în care avem un accident grav cu mașina iar continuarea cursei este imposibilă, putem să derulăm timpul înapoi cu câteva secunde pentru remedierea problemei. Fiți pe pace, acest element nu vă va ușura jocul, pentru că numărul de flashback-uri este limitat. Iar cei care doresc challenge mult mai mare, le pot dezactiva fără remușcări sau, pot să anuleze opțiunea de "restart race", dar, pentru asta trebuie mult tupeu din partea unui jucător de racing, tupeu pe care eu nu mi-am permis să-l am.

Trofeu tehnic

Grafica lui GRID este nemai-pomenită. Comparându-l strict cu jocurile de PC, pot spune cu mâna pe inimă că GRID dă clasă

tuturor. Culorile sunt extrem de atrăgătoare, iar detaliile fiecărei piste sunt redată cât mai real posibil. Engine-ul fizic se descurcă de minune, iar combinat cu grafica senzațională, fiecare viraj din GRID va lăsa jucătorul cu gura căscată. De exemplu, pe circuitul Le Mans, când vedem clar trecerea prin ciclul zi-noapte, putem să tragem pe dreapta să admirăm peisajul. Ce-i drept, cerințele de sistem sunt destul de ridicate, dar, în același timp, complet justificate. Sunetul ar trebui să impresioneze orice jucător, dar să șocheze un fan al jocurilor racing. Sunetul motoarelor sunt excepționale, al anvelopelor la fel, iar coloana sonoră, jumătate techno - jumătate ambientală, fac din partea acustică un punct forte al jocului.

Concluzie

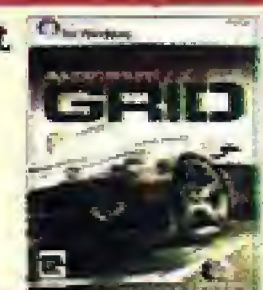
Codemasters au adus sub soare un proiect extraordinar, care, deși este un succes spiritul al lui TOCA

Race Driver, adună majoritatea elementelor de racing consacrate până acum și ies la iveală cu unul din cele mai bune jocuri cu mașini pe care am pus mâna. Racing-ul arcade, cu opțiuni și damage de simulator, fac din gameplay o oază anti-plicitseală. Iar combinarea racing-ului pur-sânge cu o grafică de ultimă generație, este o nișă pe care Codemasters au îmbrățișat-o cu succes.

REMUSH

Punctaj RACE DRIVER GRID

PRODUCĂTOR	Codemasters Racing St.
PUBLISHER	Codemasters
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	170 lei
VÂRSTĂ	de la 4 ani



PRO & CONTRA

+ grafică sublimă	+ cel mai bun din categoria sa
+ gameplay dus la perfecțiune	- control greu pentru începători
+ drifturi bestiale	

Grafică	93%
Sunet	90%
Gameplay	92%
Atmosferă	92%
Multiplayer	91%

92%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2,8 GHz	CPU - Dual-Core
Video - 256 MB	Video - 512 MB
RAM - 1 GB	RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: FORZĂ MOTORSPORT 2, PROJECT GOTHAM RACING 4, DIRT



REMUS ILIEȘ, ASUPRIT DE ILUZIA CÂȘTIGURILOR, lasă Oltcit-ul la o parte în schimbul bolizilor americani

PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

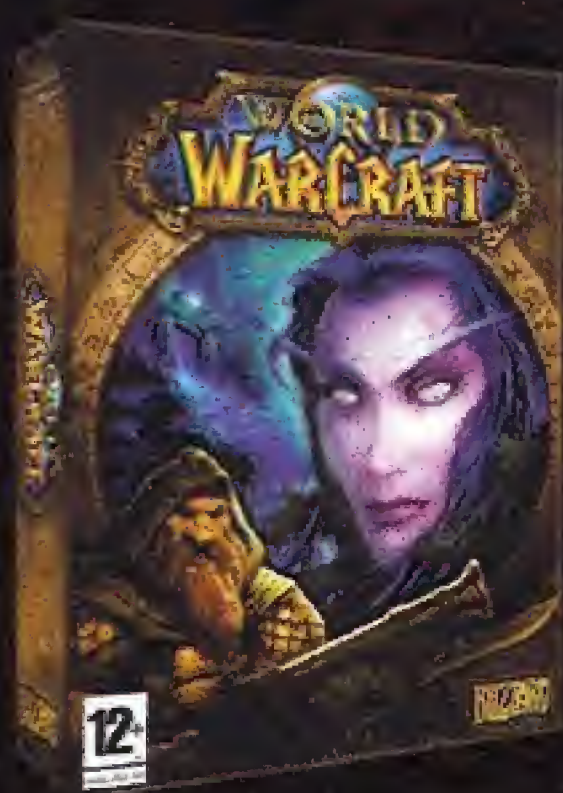
ACUM LA
SUPER PREȚ!

49,9_{RON}

WORLD WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

NEBUNIA MABILA SMS la 1290

Distractia incepe aici www.superlogo.ro

TAROT SI RUNE

Compatibilitati zodie, zi nastere, an!
D-na Freyda va raspunde!
Suna la: **0906-760.773**
 Luni-Duminica 12:00-22:00

Predictii astrale:

sanatate
 compatibilitate
 bani, noroc, destin
Janus iti raspunde!
0906 - 760.737
 Luni-Duminica 12:00-22:00

Cartomantie si Tarot

Dna Maya te sfatuiesc!
 bani
 iubire
 afaceri
 sanatate
 viitorul tau
0906 - 760.714
 Luni-Duminica 12:00-22:00

EFECTE SONORE

Atentie...soseste	GM50116
Broasca Cantareata	GM50024
Broasca Nebuna	GM50025
Ciocanitoarea Nebuna	GM50027
Amice, esti mort; te cauta...	GM50126
Buna, sunt colega ta Laura	GM50127
Sunt aici, in buzunar	GM50128
O sa dormi pe pres daca nu...	GM50129
Hei pisi, sunt eu, iubita ta...	GM50130
Si ce daca nu raspunzi...	GM50131
Scoate-ma incet...	GM50133
Buna ziua... Biletele la control	GM50135
Orgasm bavarez	GM50000

TRUETONES

Hi-Tack - Say say say	GM55522
Jessica Simpson - Public affair	GM30587
50 Cent - Candy shop	GM55523
Depeche Mode - Enjoy The S...	GM51003
Kylie - I Believe In You	GM51004
USHER feat. A. KEYS - My Boo	GM51005
NATASHA B. - These Words	GM51006
BEYONCE - Naughty Girl	GM51007
ANASTACIA - Welcome To My	GM51008
UNDERDOG PROJECT - Miami	GM51009
50 CENT - Magic Stick	GM51010
BEYONCE - Dangerously In L.	GM51011
NATASHA B. - Unwritten	GM51012

JOCURI JAVA

Verificati compatibilitatea cu telefonul dvs pe wap.superlogo.ro

5 Diferente
GM95173
 Fii foarte atent si ai grija sa nu te jure peisajul. Descopera diferentele.

Sexy Pool
GM95171
 Ti place biliardul? Itunci o sa iti placa si acest joc putin mai "piperat".

XamaSutra Instructor
GM95168
 Casa-te instrui si invata lainele Xamasutra de la profesioniisti.

Pinball
GM95166
 Esti destul de agil pentru a-ti pastra mingea naravasa? Nu o pierde si vei avea o surpriza.

COMANDA PRIN SMS

Pentru a comanda serie codul melodiei de forma: **GMCOD TIP** (ex: **GM30477 NO** - mono Nokia/Samsung, **GM30477 SI** - mono Siemens, **GM30477 FL** - polifonice si **GM30477 MP** - pentru mp3 in cazul in care este disponibil) si trimite SMS la 1290

Verificati compatibilitatea pe wap.superlogo.ro Melodiile Internationale si romanesti mp3 sunt covertones

COD	INTERNATIONALE	COD	ROMANESTI	COD	MANELE
GM30537	Shakira - Hips don't lie	GM30561	Blondy - La fiesta	GM30466	Carmen Serban - Dau jos sotu
GM30591	Pink - U and 'ur Hand	GM30562	Arssura & Simona Nae - Prin club	GM30467	Adi Devito - Doar ochii tai
GM30589	Rhianna - Unfaithful	GM30563	Vegas & Rico C. - E scandalos	GM20003	Adi Devito - De Cine Mi-e Mie...
GM30590	Justin Timberlake - Sexyback	GM30564	Vortex - Iubirea mea esti tu	GM30469	V Vijelie - Ai luat cu tine
GM30614	Juanes - Adios Le Pido	GM30565	DJ Adrian Eftimie - No side effect	GM30470	F Salam - Fericirea vietii mele
GM30628	Madonna - Jump	GM30566	DJ Project - Soapte	GM30069	Liviu Guta - De Ce Ma Minti
GM30629	Fergie - London Bridge	GM30567	Simplu - Oficial mi-e bine	GM30472	A. Minune - De ce ma privesti
GM30613	Sean Paul - Give it up to me	GM30592	Akcent - French kiss	GM30473	Sorin C.A. - Degeaga imi spui ...
GM30581	Bob Sinclair - World, Hold On	GM30595	CLEOPATRA STRATAN - Ghita	GM30427	N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea
GM30631	Nelly Furtado - Promiscuous	GM30601	ZDOB si ZDUB - Miorita	GM30428	A. Minune&Costi - Nu te mai ...
GM30616	C. Aguilera - Ain't No Other Man	GM30437	Andra - Baietii si fetele ce vor	GM12116	GUTA - Stau Singur In Gara
GM30484	GwenStefani-Luxurios	GM30526	Arsenium feat Natalia - Locco	GM30430	Vali Vijelie - Dragoste pelin ...
GM30460	Girls Aloud - Biology	GM30527	BUG Mafia - Viata noastra	GM30431	Vali Vijelie - Glumeste in iubire
GM30593	B. Rhymes - I love my bitch	GM30285	EMANUEL - Ye, Ye, Ye	GM30333	N.Guta - Viata nu ma lasa
GM30629	Beyonce - DejaVu	GM30529	Hi-Q - Razna	GM30175	N. GUTA - Numai Tu Esti
GM30580	Black Eyed Peas - Mas Que Nada	GM30530	Mihai Traistariu - Tornero	GM12115	GUTA & SORINA - As Renunta
GM30597	NELLY FURTADO - Maneater	GM30531	Flow Star - Candela	GM30278	ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
GM30598	Paris Hilton - Stars are blind	GM30532	Raoul & Georgi - Am atins un nor	GM30279	LIVIU si DANIELA - Doar Tu
GM30599	Pussycat Dolls - Buttons	GM30524	Heaven - Du-ma pe o stea	GM30287	VALI VIJELIE - Iubirea Noastra
GM30600	Santana ft Sean Paul - Cry baby cry	GM30525	Cristi&S. Nae - Coji de portocale	GM30288	FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

Carina

"Te astept sa facem nebunii!!"
Suna-ma la:
0906-760.627
 Tarif 1.4 USD+TVA/min Vodafone si 1.1 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote

Eliza

SUNT AICI NUMAI PENTRU TINE!
0906-760.748
 Tarif 1.7 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote

Laura Carmina

Cu noi fanteziile tale devin realitate!
Suna acum si te vei convinge!
Suna la:
0906-760.794
 Tarif 1.7 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote

HOROSCOPO

SMS 1590 ZODIA TA
 Trimite un SMS la 1590 cu zodia ta (ex: Leu) si primesti zodiacul zilei direct pe mobil!
 1.4+TVA/SMS sau 1.1+TVA/SMS

Mii de persoane te asteapta!!!

TRIMITE PRIN SMS LA 1540 CU GM NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: GM DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA ASTEAPTA SA TE CUNOASCA! TU CE MAI ASTEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!

MESAJE IMAGE COLOR

GM2798	GM2628	GM2666	GM2698	GM1388	GM2615
GM1739	GM1602	GM2779	GM2616	GM2793	GM2668
GM2722	GM2736	GM2816	GM2769	GM2773	GM2772
GM2796	GM2836	GM1216	GM2716	GM2751	GM1611
GM1400	GM1612	GM1219	GM2812	GM2760	GM2759
GM2826	GM2413	GM2487	GM2499	GM2521	GM2522
GM2544	GM2574	GM2771	GM2776	GM2786	GM2787

COMANDA PRIN SMS

LA 1290 ASA:

- Trimite prin SMS codul ales (ex: GM1178) la 1290 pentru a comanda un produs (Pentru sonerii: a se vedea la rubrica "SONERII")
- Urmeaza instructiunile primite prin SMS
- Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
- Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul media in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Cosmote 222 sau Orange la 481, servicii disponibile numai pentru abonatii Cosmote si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 309). Pentru sonerii polifonice si imagini color sau efecte sonore este necesar sa trimiti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile furtive cateva ore.

ATENIE!
 NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!
 Informatii 021-3196098 ORAR Luni-vineri 10-18
 Pretul unui SMS 1.2 \$/0.95eur +TVA

NOU! www.go4me.ro - intalneste-ti jumatatea online. Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

Erotic SMS Chat

Trimite numele fetei dorite (ex: GMDiana) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.
 1.4+TVA/SMS sau 1.1+TVA/SMS

GMDIANA

GMCAMI

GMLALA

NO 1 DATING LINE!

Am un chef nebun de joaca si nu oricum. Daca vrei sa afli cum ne vom juca, nu ezita sa ma cauti! Te astept! Pupici multi!

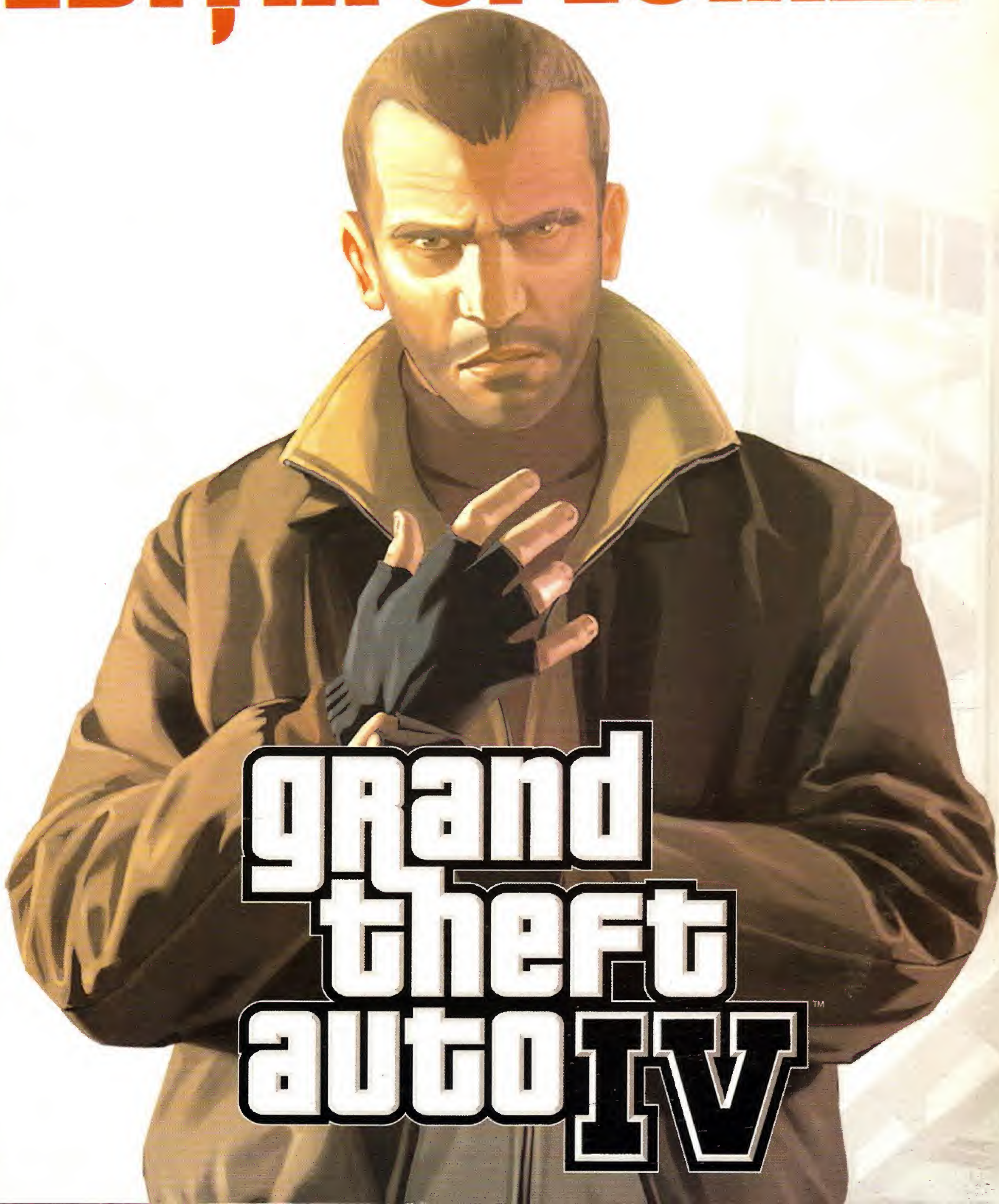
Sunt o fatina neobrazata in pat si te astept sa ma cunosti. Fii sigur ca n-ai mai experimental asa ceva! Nu esti curios?

Da iubire, pe tine te astept! De ce ma lasi sa astept? ti promit ca eu nu te voi lasa pana nu vei fi complet satisfact!

GASESTE-TI PERECHEA

Vodafone 1.4+TVA/SMS
 Orange, Cosmote 1.1Eur+TVA/SMS

**ÎN IULIE NU PIERDE
EDIȚIA SPECIALĂ**



**grand
theft
autoIV™**